

# Orbis Incognita

Broadborough  
Stadtbeschreibung

## IMPRESSUM

## Autor

Niels Bengner, der Schöpfer von Orbis Incognita, wurde 1978 auf Norderney geboren und verbrachte seine Kindheit und Jugend in Ostfriesland. Er beschäftigt sich seit 1994 mit Rollenspiel und studiert seit 1999 in Braunschweig Geschichte. Seine Lieblingsdrogen sind Tee, Schokolade und Bücher. :-)

Version Oktober 2006

Die Stadtbeschreibung Broadborough für Orbis Incognita ist geistiges Eigentum von Niels Bengner. Sämtliche Rechte liegen beim Autor. Das Werk darf nur für den privaten Gebrauch heruntergeladen und ausgedruckt werden. Bei der Weitergabe/Kopie an Freunde und Bekannte ist auf Vollständigkeit zu achten.

Ein Weiterverkauf ist nicht gestattet. Das Werk darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in keiner Weise (z.B. Internet, Printmedien) durch Dritte veröffentlicht werden. Kein Teil dieses Werks darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in kommerzieller/gewerblicher Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Alle Texte und Tabellen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen kann keine Verantwortung oder irgendeine Haftung übernommen werden. Verweise auf die Orbis Incognita Webseiten, Anregungen und Benachrichtigungen über Fehler sind sehr erwünscht. Der Autor und die Spieltester sind stets bemüht, den Belangen der Endanwender nachzukommen, sofern dies in ihren Möglichkeiten steht.

Orbis Incognita hat ausdrücklich keinerlei Bezug auf real existierende Religionen, Rassen oder Weltanschauungen. Die männliche Anredeform wird lediglich der Praktikabilität halber verwendet und dient in keinsten Weise dazu, bestimmte Geschlechter zu bevorzugen oder zu benachteiligen.

Danke an alle Spieler von Orbis Incognita !

**Inhaltsverzeichnis**

Lage der Stadt.....	4
Bevölkerung.....	4
Regierung.....	4
Stadtbild.....	5
Verteidigung.....	7
Wirtschaft.....	8
Sitten und Bräuche .....	8
Geschichte .....	13
Besondere Orte und Institutionen .....	14
Tipps für Abenteurer .....	28

# Broadborough

## Hauptstadt des Königreiches Albion

### Lage der Stadt

Broadborough liegt an der Mündung des Flusses Diven im östlichen Tiefland von Albion, nur einige Stunden vom offenen Meer entfernt. Hier sind die Gezeiten des Walmeeres noch deutlich zu spüren, und Wind und Nebel vom Meer prägen das Wetter. Das Land ist flach und sumpfig, etliche Flussarme schlängeln sich zwischen flachen Hügeln zum Diven, der hier schon über 300 Schritt breit ist und sich bis zum Meer noch erheblich verbreitert. Das Flusstal ist zwar feucht und neblig, aber fruchtbar und von etlichen kleinen Marktflecken gesäumt. In den Umgebenden sanften Hügellandschaften blüht eine intensive Landwirtschaft auf riesigen Gütern und kleinen Gartendörfern. Das ganze Umland ist sehr dicht besiedelt, es gibt fast kein Brachland, kaum Wälder aber dafür ein dichtes Straßennetz.

### Bevölkerung

Insgesamt 90 000 Menschen leben in Broadborough, doch lediglich 70 000 in der Stadt selbst. Weitere 20 000 bevölkern eine Vielzahl von kleinen bis mittelgroßen Gemeinden zwischen den 4 großen Stadtkernen. Vielfach finden sich hier noch ländliche Strukturen mit kleinen Höfen, Feldern und Weiden, deren Bewohner mit den „Städtern“ wenig zu tun haben, einen eigenen Dialekt sprechen und ihren alten bäurischen Traditionen folgen. Die meisten Vororte sind aber Schlafstädte für Arbeiter, Gewerbegebiete oder adelige Landgüter.

Die ursprünglichen Bewohner der alten Stadt bilden längst eine Minderheit von „alter Zunge“, erkennbar an ihrem sorgsam gepflegten Dialekt. Die Mehrzahl der Einwohner sind „Neulinge vom Lande“, auch wenn sie schon seit mehreren Generationen hier leben. Denn seit die Könige hier ihre dauerhafte Residenz genommen und etliche Vorrechte und Institutionen in der Stadt geballt haben, ist sie heftig gewachsen, in 150 Jahren von 30 000 auf 90 000. Nach ihrem Dialekt, der dem der umgebenden Dörfer entspricht, werden sie als „raue Zunge“ bezeichnet.

Hinzu kommen die „königlichen Fremden“ die in irgendeiner Form mit dem Königshof, der Armee, den

Gerichten oder der Universität zu tun haben. Auch sie sind meist Albioner und pflegen eine feine, verständliche und höfische Sprache, wie auch die Ausländer, die sich zu ihrem Kreis rechnen wollen. Schließlich gibt es noch die „Fremden vom Meer“, die (zu Land, Fluss oder See) für den Handel in die Stadt gekommen sind. Charakteristisch ist, dass sie die albionische Sprache bestenfalls rudimentär beherrschen und zumeist in gemieteten Wohnungen oder Pensionen wohnen, da sie eine Rückkehr in die Heimat fest eingeplant haben.

Elfen, Zwerge und Trolle sind in der Stadt nicht häufig, wie in jeder Metropole aber durchaus auf den Straßen zu sehen, meist als königliche oder vom Meer stammende Fremde. Von den Nebelinseln sind Kobolde und Feen in die Stadt gekommen und haben eine Reihe von abgelegenen Flecken übernommen.

### Regierung

Juristisch und Verwaltungstechnisch ist die Stadt in **4 eigenständige Stadtkerne** und über **40 kleine Gemeinden** eingeteilt.

Ursprünglich gab es um eine königliche Festung (nicht mehr als ein Turm mit einer Pallisade) auf einer großen Flussinsel einen Handelsplatz, an dem Waren von Seeschiffen auf Flussboote umgeladen oder im seichten Wasser über den Fluss geschafft wurden. Weil sich die Pallisaden des Turmes um die breiten Flussinseln zogen, wurde der Ort Broadborough genannt, heute ist der Stadtteil als **Old Borough** bekannt. Er untersteht direkt der königliche Kontrolle, die durch einen Vizegrafen und eine Reihe von adeligen Burgräten ausgeübt wird. Wenn die Königin in der Stadt ist, trifft sie wichtige Entscheidungen aber gerne selbst. Daneben haben auch die königliche Armee und Flotte hier wichtige Einrichtungen und beanspruchen einen Teil der Regierungsverantwortung für sich, da die königliche Burg selbst nicht dem Königshof, sondern der Armee untersteht, die neueren Magazine und Werften flussabwärts aber der Flotte. Auf der doch recht engen Insel drängen sich bis zu 13 000 Bürger in engen hohen Häusern.

Bald nach der Burg wurde am gegenüber liegenden Ufer ein Hochtempel errichtet, um den sich bald eine eigene Siedlung bildete. Sie hatte eigene Rechte und wurde während der Thursenzüge ummauert. Nach dem Schutzheiligen des Tempels wird dieser Stadtteil **St. Allamy** genannt. Er untersteht heute dem Hohepriester der Mondkirche, der mit 40 Domherren mehr als 20 000 Bürger regiert.

Als der Platz nicht mehr ausreichte und vor allem die Bürger mit der Kontrolle durch Kirche und König immer unzufriedener wurden, sogar der Handel zu leiden begann, erlaubte der König eine Ansiedlung auf dem gegenüberliegenden Ufer und garantierte den Bürgern die volle städtische Freiheit. **Freetown** zählt als freie Reichsstadt, auch wenn der Kaiser sie nie besucht oder formal anerkannt hat. Die 60 Ratsherrensitze teilen sich die einflussreichen Gilden mit den reichsten Kaufleuten der Stadt und herrschen über fast 30 000 Einwohner, von denen aber ein Drittel aus Armut nicht zu den Bürgern gerechnet werden kann.

Erst in den letzten 50 Jahren ist nach und nach flussaufwärts von St. Allamy, mit mehr Freiraum und weniger sumpfigem Boden, eine weiträumige und moderne Wohnstatt für den königlichen Hof und seinen Anhang entstanden. Die **Royal City** wird durch eine Art Adelsparlament regiert, denn die mächtigen Fürsten, die hier neue, bequeme und teure Paläste bezogen haben, weigern sich, durch „Krämer, Pfaffen oder Schreiberlinge des Hofes“ regiert zu werden. Also treffen sich die adeligen Hausbesitzer regelmäßig zur Beratung und wählen jährlich 4 Lordbürgermeister, die mit ihren eigenen Leuten die Verwaltung übernehmen. Es werden kaum Abgaben eingezogen und als Gesetz dient vor allem das Standesempfinden des Adels, der mit seinen Dienstboten die knapp 7000 Köpfe starke Bevölkerung der City dominiert.

Schließlich gibt es noch die gut 40 kleineren Gemeinden, die zwischen den 4 Stadtkernen liegen. Ihnen allen gemein ist die Eigenständigkeit von „der Stadt“, sie haben eigene Verwaltungsorgane, Gesetze, Polizei und ein eigenes Budget. Die Herrscher sind aber meist albonische Fürsten aus anderen Teilen des Landes, die hier früher Residenzen nahe der Hauptstadt unterhielten und jetzt immer noch ihre alten Privilegien pflegen - haben die einst kleinen Dörfer doch inzwischen oft über 1000 steuerzahlende Einwohner. Während einige von ihnen Vögte eingesetzt oder Räte zugelassen haben, regeln andere fast alles bei ihren Besuchen oder per Brief selbst - in diesen Orten ist die Regierung gemeinhin in einem Zustand, der an Anarchie grenzt.

## Stadtbild

Wenn man an einem typischen Morgen auf einen der hohen Türme der Stadt klettert, wird man zunächst gar keine Stadt sehen. Aus dem dichten grauen Nebel ragt schroff der groteske graue Felsen des Hochtempels der Mondkirche, die 3 wuchtigen Wohntürme der Königsburg und eine Anzahl unterschiedlicher Kirch- und Wehrtürme. Nach Sonnenaufgang beginnt sich der Nebel dann langsam zu verziehen, wenn Wind oder Sonne dafür ausreichen. Vier Inseln aus grauem Schiefer erheben sich langsam aus dem Nebel, die Dächer der 4 Citys, dazwischen verstreut kleine Dörfer zwischen den restlichen Feldern. Aus den zahlreichen Schornsteinen der Häuser steigt schwerer grauer Rauch auf, vermischt sich mit dem Nebel und verleiht ihm eine schmutzig graue Farbe. Haben sich endlich auch die letzten Nebelschwaden aufgelöst, zieht sich glitzernd das breite Band des Flusses Diven von einem Horizont zum anderen, wie immer voller Flussboote im Westen und prächtigen Segelschiffen im Osten. Ab jetzt lohnt es sich nicht mehr, auf Türmen herumzustehen, also ab in die Straßen der Metropole!

**Old Borough** ist der älteste Stadtkern und doch recht verbaut, zumal fast ein Viertel der Inseln von der alten, mehrfach erweiterten königlichen Burg eingenommen wird. Diese hat 5 Höfe mit 3 großen Wohntürmen und 2 Palastgebäuden, eine Anzahl von Nebengebäuden und einen breiten Wassergraben, der mit dem Fluss verbunden ist. Jenseits des Grabens drängen sich kleine alte Fachwerkhäuser zusammen, denn Steinbauten sind in Pfeilschussweite der Burg nicht erlaubt. Auch die Tempel sind aus Holz und Fachwerk, bunte Bemalung und Schnitzereien sollen das unedle Material ausgleichen, erinnern damit aber stark an übergroße Dorftempel. Die Straßen und Gassen zwischen den Häusern sind eng und dunkel, ausgenommen die einzige breite Straße zwischen den beiden Brücken und einigen kleinen Marktplätzen. Von der Insel aus verbinden zwei alte, auf Steinpfeiler gelagerte Holzbrücken (die „Long Bridge“) die Flussufer und bilden so den wichtigsten Verkehrsweg der Stadt. Sie sind dicht mit kleinen Holzbuden bebaut, in denen Kaufleute der Stadt Läden unterhalten. Hier ist die Stelle, an der der Fluss nicht mehr für Seeschiffe befahrbar ist und die Waren auf flache Boote umgeladen werden. Um die alte Burg herum herrscht immer rege Geschäftigkeit, die Gassen sind fast immer verstopft und nur in der Nacht finden die schwer beladenen Gespanne problemlos ihren Weg zu den Werkstätten, Märkten und Lagerhäusern.

**St. Alamy** ist ebenfalls alt und eng, wird aber vom Hochtempel der Mondkirche dominiert. In der großzügigen Domfreiheit reichen sich stolz die Steinhäuser des Klerus und der kirchlichen Einrichtungen, um Besteuerung und Wehrpflicht zu entgehen. Der riesige Mondtempel selbst liegt auf einem mit Gräbern durchsetzten Hügel, seine verwirrende Vielfalt an Maßwerke, Säulen und Wasserspeier zeugen von etlichen Hohepriestern und Baumeistern, die sich über die Jahrhunderte hinweg baulich verewigt haben. Im restlichen Stadteil ist es ähnlich eng wie in Old Borough, aber sauberer und wohnlicher. Viele der besseren Familien haben hier ihre Stammsitze und die Läden sind sehr gut mit Büchern, Kunstwerken und kirchlichen Artefakten ausgestattet. Dazu gibt es zahlreiche gute und bequeme Lokale aller Art, keine schicken Moderestaurants, aber gute Küche zu angemessenen Preisen und mit gediegener Kundschaft. Die Bewohner des Viertels sind eher friedliebend und legen vor allem Wert auf ihre Nachtruhe und den montäglichen Besuch des Tempels, Störenfriede sind nicht willkommen und die örtlichen Coppers sperren jeden ein, der in der Nacht oder während des Gottesdienstes ohne guten Grund auf der Straße angetroffen wird.

**Freetown** ist das pulsierende Handelszentrum der Stadt. Das Hafenviertel mit den vielen künstlichen Kanälen und Hafenbecken macht von der Fläche her gut ein Drittel der City aus, dazu kommen ganze Straßenzüge für Schmiede, Brauer, Weber und andere Gewerbe. Die neuen Manufakturen nehmen immer mehr Raum ein, oft werden für sie ganze alte Straßenzüge niedergerissen, ohne auf die Bewohner zu achten. Das Zentrum ist der große Markt, umgeben von Rathaus, Kaufhalle, Kornspeicher und Gildenhäusern, von dem aus sich ein Netz breiter Straßen voller Geschäfte zu den Stadttoren ziehen. Die Stimmung ist sehr viel hektischer als in den anderen Citys, denn hierher kommt man für Arbeit und Geschäfte, und die Armen, die an den Rändern wohnen müssen, hangeln sich von einem Tagelohn zum nächsten. An allen öffentlichen Gebäuden sind Uhren angebracht, und etliche Glockenspiele täuschen mit ihren lieblich klingenden Melodien darüber hinweg, dass sie den gnadenlosen Takt der Geschäftswelt läuten. Zwischen dem verwachsenen Hafen mit seinen Spelunken und Mietskasernen der übelsten Art und den sauber gepflasterten Geschäftsstraßen des Zentrums gibt es ein erhebliches Gefälle, und die zahlreichen Polizisten mit ihren glänzenden Messinghelmen sorgen dafür, dass der Abschaum nicht die regen Geschäfte stört. Mit Old Borough und der anderen Flussseite ist sie über die „Long Bridge“ verbunden.

**Royal City** ist der neueste Stadtkern und immer noch am Wachsen. Am Ufer des Flusses liegt der neue, prächtige und wohnliche Palast der Königin, daneben eine Reihe von großen neuen Regierungsgebäuden. Zwischen planvollen breiten gepflasterten Straßen reihen sich Blocks von großen, prächtigen Steinhäusern aneinander, die sich hinter eisernen Zäunen vor Dieben und Nachbarn verschanzen. Jeweils 8 Häuser liegen um einen quadratischen Garten, der von allen Anwohnern gemeinsam verwaltet wird, aber auch „angesehenen Ladys und Gentlemen“ offen steht. Einige der Wohnblocks im Zentrum sind noblen Geschäften und teuren Hotels vorbehalten, in denen Adelige absteigen und deren Restaurants außerhalb der Ballsaison die wichtigsten Treffpunkte der feinen Gesellschaft sind. Arme Leute sind in den Straßen unerwünscht und werden von der Wache verscheucht, daher kann man auf der einen Seite Frau, Kinder und Familienschmuck ohne Begleitung spazieren schicken, auf der anderen Seite sind die sauberen, beleuchteten Straßen zumeist leer und tot.

**Die Vorstädte** sind zahlreich und nicht gerade einheitlich. Ihnen gemein ist, dass sie keine Mauern haben und verglichen mit den Citys recht viel Platz haben. Die folgenden Beispiele bieten einen Eindruck, wie die anderen Siedlungen aussehen könnten. **Gillslaine** ist ein uraltes Dorf, das vermutlich schon lange vor der Stadt an genau dieser Stelle lag. Zwar sind die Felder erheblich geschrumpft, aber auf dem Rest wird reichlich frisches Gemüse angebaut, und auch die frische Milch der Kühe und Ziegen bringt gutes Geld. Fremde werden ungern gesehen und oft als „Gemüsediebe“ mit Steinwürfen verscheucht. **Brickroad** ist eine trostlose Siedlung aus 144 kleinen engen Ziegelhäusern, in denen jeweils 4 Familien zusammengepfercht sind. Es gibt weder Läden noch einen Tempel noch irgend ein anderes Element eines funktionierenden Gemeinwesens, nach 12 bis 14 Stunden Arbeit kommen die dürren blassen Arbeiter von der nahen Weberei hierher, um in komatösen Schlaf zu fallen. Bereits viermal musste die berittene Polizei hier eingreifen, um Aufstände niederzuschlagen. **Berringwood Hall** ist ein adeliges Landgut, das sich in einem weitläufigen Park von dem Dorf absondert, das den Unterhalt des örtlichen Baron finanziert. Die größte Liebe des Barons gilt der Zucht exotischer Tiere, die in etlichen Gehegen und Käfigen im Park leben. Nebenbei betreibt er zur Rennsaison eine Art Nobelhotel, indem er seine zahlreichen unbewohnten Räume an reiche Gäste vermietet, die die Rennen im nahen **Round Mile** verfolgen wollen. **Smoking Fields** schließlich ist eines der ersten echten Industriegebiete des Nordreiches. Kohle und Torf aus dem Hochland werden hier

verfeuert, um Kupfer aus dem Tiefland und Zinn von den Nebelinseln zu Bronze zu veredeln, die in Form von Kanonen, Glocken und kleineren Güssen verkauft wird. Wenn der Seewind aufhört und Nebel hinzukommt, bildet sich oft eine rauchige Dunstglocke über den Gießereien, die die ohnehin schlechte Gesundheit der Arbeiter noch mehr angreift.

### Verteidigung

Militärisch ist Broadborough stark, aber auch sehr chaotisch. Jede der 4 Citys ist mit einer eigenen Mauer geschützt, Old Borough hat die ältesten und schwächsten Mauern, immerhin durch die Insellage schwer angreifbar, während die Festungsanlagen der Royal City stark und modern sind. Neben der königlichen Burg gibt es noch einige kleinere Wehrbauten innerhalb der Mauern, aber kaum eine davon könnte einer echten Belagerung standhalten.

Mit Truppen ist die Stadt auch in Friedenszeiten gut versehen. Zunächst einmal hat die Königin drei Regimenter in der Stadt, die **Borough Guard** in voller Stärke bewacht die alte Burg und den neuen Palast, stellen aber auch Posten für etliche Behörden und Staatsbeamte. Ihre prachtvollen Uniformen aus grüner Seide sind mit silbernen Stickereien und Knöpfen reich verziert, neben Kurzschwertern tragen sie Hellebarden mit grünweißen Quasten. Im Kampfeinsatz tauschen sie die Prachtuniformen gegen Brustpanzer und stellen Schützenkompanien mit Arkebussen auf. Die **Royal Highland Swordsmen** und die **Royal Highland Archers** haben offiziell ebenfalls ihren Sitz in der Hauptstadt, tatsächlich dienen aber selten mehr als ein Drittel der Elitetruppen als Leibgarde der Königin, der Rest ist über das Land verteilt. Kleinere Kontingente der Pionierie und Artillerie verwalten die Magazine der Burg, dazu hat die Flotte eigenes Personal in ihren Werften und Magazinen am Hafen, zusammen gut 600 Mann fest stationierte Truppen und die Crews angelegter Schiffe.

Jede City stellt eine eigene **Miliz**, und die Bürger der Stadt sind stolz darauf, ihren Mann zu stehen. 16 000 Mann sind in den „**Quartierskompanien**“ organisiert, die monatlich trainieren und ihre Waffen in örtlichen Zeughäusern (oft die Dachböden von Tempeln oder Rathäusern) lagern. Dabei werden die Kompanien von 150 bis 400 Mann von nicht immer erfahrenen, aber angesehenen Räten, Adligen oder gar Priestern geführt, haben eigene Fahnen und Trachten (die nicht wirklich uniform sind) und wenigstens eine eigene Kanone, egal wie klein oder alt sie auch sein mag. Für das jährliche „**Quartiersturnier**“ achtet jede Kompanie darauf, wenigstens einen sehr guten Kämpfer aufbieten zu können.

Weniger bunt aber deutlich professioneller sind die **Wachregimenter** der Citys. Mit einer Stärke von 100 (Old Bourough) bis 600 (Freetown) Mann dienen sie vor allem als Polizei, entsprechend sind sie leicht bewaffnet - der normale „Copper“ (benannt nach dem Messinghelm mit dem Wappen der City) trägt eine Uniform, Helm und Schlagstock, dazu eine Signalfleife und bei Nacht eine Laterne. Waffen, vor allem Spieße und Arkebussen, werden nur bei Bedarf ausgegeben, da für die Wache die selben Regeln gelten wie für die Milizen.

Immerhin hat das dazu geführt, dass sich auch bei den Verbrechern die Bewaffnung in Grenzen hält - gehören andernorts Messer und Dolch zur Grundausstattung, begnügt man sich hier meist mit Schlagring und Totschläger. Dafür sind Schlägereien mit der Polizei an der Tagesordnung und werden deutlich weniger bestraft als in anderen Städten. Das Gesetz „Kein Eisen - kein Galgen“ wird stillschweigend von allen Seiten akzeptiert, es reduziert die Zahl der Totschläge erheblich, erhöht dafür aber die Zahl der Schlägereien. Wer mit verdeckten Klingen angegriffen wird, muss im besten Fall eine satte Geldstrafe zahlen, kann aber auch wegen geplanten Mordes für 10 Jahre eingesperrt werden!

Bei allen Teilen der Bevölkerung gefürchtet ist die aus Söldnern bestehende berittene Polizei, die **Fliegenden Säbel**. Diese 200 Mann starke Truppe, beritten und mit Pistolen und Säbeln bewaffnet, soll in erster Linie die Handelsstraßen und das Umland sichern. Da die Albioner nie eine gute leichte Reiterei hatten, wurden dafür Söldner aus Soldale, Gomdland und vor allem der Südmarsh angeworben. Sie sprechen nur gebrochen albionisch, gehen oft rücksichtslos und brutal vor und dienen daher der Regierung primär als Drohung - für Recht und Ordnung können sie kaum sorgen. Gelegentlich werden sie aber zu Hilfe gerufen, wenn die örtliche Polizei nicht mit Unruhen, Ringfahndung oder dem Sturm auf verdächtige Objekte fertig wird. Ihre Sturmangriffe in den Straßen der Stadt, ohne eine Möglichkeit zum Ausweichen oder Aufgeben, sind mörderisch!

## Wirtschaft

In Broadborough liegt das Zentrum von Handel und Produktion in Albion. Über den Diven und seine Nebenflüsse werden Rohstoffe und Agrarprodukte aus dem ganzen Land gesammelt und dafür in Manufakturen und von spezialisierten Handwerks-gilden produzierte Fertigwaren in das Hinterland verkauft. Außerdem läuft auch ein großer Teil des Außenhandels über die Häfen von Broadborough, denn an der von Winden und Strömung gepeitschten Küste sind geschützte tiefe Häfen nicht sehr häufig.

Wie es sich für eine Metropole gehört, sind auch hier alle denkbaren Waren fast immer erhältlich, lediglich verdebliche Waren und Güter aus dem Südreich sind nur sporadisch zu kriegen. Wohnraum in den Citys ist teuer, und auch frische Lebensmittel sind nicht billig. Dafür ist Kleidung aus einheimischen Stoffen gut 25% günstiger als der Listenpreis.

Überraschenderweise gibt es einen großen Unterschied zwischen Arm und Reich. Wirklich. Einige Leute haben viel mehr Geld als andere. Natürlich ist das in so ziemlich jeder Stadt so, aber in Broadborough gibt es auffällig viele sehr reiche Leute, die dazu noch während der Saison heftig mit Geld um sich werfen. Die vielen adeligen Gutsherren und Kapitalisten vereinen den Stolz des Adels mit der Kaufkraft von erfolgreichen Geschäftsleuten. Auf der anderen Seite gibt es nicht nur einige arme Tagelöhner und Dienstboten, sondern für die zahlreichen Manufakturen, den Hafen und die reichen Haushalte ganze Heere von Arbeitern, die schon gut ein Drittel der Bevölkerung ausmachen. Sie verdienen zwar etwas mehr als Landarbeiter, müssen aber schamlos hohe Mieten zahlen, mit importierte Kohle heizen und teure Ärzte bezahlen, um ihre vielen Lungenkrankheiten und Arbeitsunfälle behandeln zu lassen.

Schließlich ist auch die Zahl der Bettler und Verbrecher signifikant höher als in aderen Städten, an jeder Ecken flehen, röcheln oder drohen verkommene Gestalten. Diebstahl und (fast unbewaffneter) Raub gehören zu den üblichen Geschäften, die Diebesgilde von Broadborough ist eine der größten und traditionsreichsten des Nordreiches. Es gibt eine Vielzahl von hoch spezialisierten Banden und Meisterdiebe, auf die man selbst als bestohlenes Opfer irgendwie stolz sein kann. Fremde Gauner seien aber gewarnt: Wer sind nicht an die Sitten der Stadt hält, also beispielsweise Klingen versteckt oder beim Wetten betrügt, hat nur eine sehr kurze Karriere vor sich.

## Sitten und Bräuche

Generell vereinen sich in der Hauptstadt alle Sitten und Bräuche des Landes. Einwanderer aus den hintersten Winkeln von Albion haben ihre Sitten und Rituale, Märchen und Dialekte mitgebracht. Um sich über dieses unfeinde Gemisch der unteren Schichten zu heben, pflegen die Reichen und Kultivierten besonders feine Manieren und ein betont reines Albionisch.

### Die Stadt des Nebels

Gelegen in einer zum Meer hin geöffneten und von sanften Hügeln umgebenen Senke ist Broadborough ein Magnet für Nebel und Regen. An wenigstens 250 Tagen im Jahr gibt es mittleren bis dichten Nebel, der meistens bis zum Mittag verfliegen ist, mitunter aber auch den ganzen Tag mit einem grauen Schleier bedeckt. Fast ebenso häufig ist Regen, nur einige heiße Sommerwochen und klirrend kalte Wintermonate sind sicher vor der ewigen Nässe. Daher musste man das Leben an das Wetter anpassen.

Die **Kleidung** ist stets warm und Wetterfest, fast das ganze Jahr hindurch werden feste Wollstoffe getragen, dazu sind schwere dunkle Mäntel aus gewachstem Tuch, weite Hüte und Ledergamaschen üblich, sobald man das Haus verlässt. Nur wenige Straßen sind nämlich gepflastert, in den Gassen bilden aber Staub, Erde, Müll und Tierkot eine klebrige Mischung, die ungeschützte Schuhe und Strümpfe schnell verdirbt. Leichte Stoffe und helle Farben sind den Sommermonaten auf dem Land vorbehalten, einfache Leute haben meist gar keine Sommerkleidung. Das führt zu nicht immer ansehnlichen Enthüllungen, denn wenn es zu warm wird verzichtet man eben ganz aufs Hemd. Abseits dieser beiden Extremen bevorzugt man dezent gefärbte aber gut geschnittene Wollstoffe, gefüttert oder verziert mit bunter importierter Seide, Brokat oder komplizierten Stickereien. Auch Westen und Halstücher sind meist leuchtend bunt, bei den Damen werden dezente Ober- und bunte Unterkleider kombiniert.

Die **Wohnkultur** dreht sich um Öfen und Kamine, die in fast allen Wohnräumen vorhanden sind, es gibt mehr als ein Dutzend Formen aus Eisen, Stein oder Keramik. Hier findet man gerade an den langen Abenden Wärme und Geselligkeit, trocknet seine klamme Kleidung und unterhält sich bei einem Gläschen soldalischem Süßwein, Kartenspiel, Handarbeit oder Lektüre. Wohnräume ohne eigene Heizung gibt es nur in ganz alten Häusern oder den Buden der Armen. Sie behelfen sich mit Kohlepfannen, und immer wieder werden ganze Familien von giftigen Dämpfen erstickt aufgefunden. Licht spenden bei Nacht und Nebel stinkende Tranlampen oder rauchende Fackeln.



Eine dichtes Netz von **Straßenlaternen** wird zwar in vielen anderen Städten angestrebt, aber nur in Broadborough hat man tatsächlich auch an den kleinsten Kreuzungen der ärmsten Viertel wenigstens eine Ölfunzel oder Fackel. Diese sind auch dringend nötig, denn in dichtem Nebel, gerade früh morgens oder spät abends, kann man sich nur an diesen Inseln aus Licht orientieren. Der Nebenjob als **Fackelträger** ist für Kinder aber auch Arbeiter ein beliebter und sicherer Nebenverdienst (Standarttarif 1 Heller für bis zu 5 Kreuzungen). **Laternenräger** hingegen gehören zu einer ehrbaren Gilde und müssen nicht nur eine deutlich teurere Lichtquelle beschaffen, sondern auch als Leibwächter den Schutz vor Raubgesindel sicherstellen, wofür sie einen derben Knüppel tragen - jede Kerbe darin steht für einen geknüttelten Gegner. Sie verlangen pro begonnener Stunde einen Taler und pro neuer Kerbe im Kampf einen Gulden.

**Regel:** Jeden Morgen würfelt der SC mit W6, +2 im Frühling und Herbst, -1 im Sommer: 0 bis 2 = kein Nebel, 3 bis 4 = mittlerer Nebel, 5+ = dichter Nebel. Mittlerer Nebel verfliegt in W6 Stunden nach Sonnenaufgang, dichter Nebel wird nach 3 Stunden zu mittlerem Nebel. Mittlerer Nebel reduziert die Sichtweite auf ca. 100 Schritt und bringt WN -2, dichter Nebel erlaubt höchstens 10 Schritt Sicht bei WN -5.

#### Die „Gilde der Arbeiter der Nacht“

Broadborough ist als die „Stadt des Verbrechens“ berüchtigt, nirgends sonst ist die Diebesgilde derart groß und etabliert. Von den 90 000 Einwohnern sind mindestens 3000 in der Gilde organisiert, auch wenn viele davon nur nebenberufliche Gauner sind. Etliche Spelunken und sogar bessere Lokale tragen ganz offen das Zeichen der Diebesgilde an ihrem Schild, und gerade Meisterdiebe geben sich hier nur wenig Mühe, ihren eigentlichen Beruf zu tarnen - auch wenn sie sich offiziell natürlich immer als „Kaufmann“ oder „Spezialist“ bezeichnen. Zwar werden Verbrechen hier auch verfolgt und, gerade wenn sie schlampig ausgeführt wurden, hart bestraft. Aber die Organisation der Polizei, die Risikobereitschaft auch der biederen Leute und der generelle „Sportsgeist“ sorgen dafür, dass ehrbare Diebe mit guten Manieren zumeist nur mit einigen Jahren Zuchthaus bestraft werden, der Galgen droht nur brutalen Räubern.

Neben Bettlern, Huren und Hehlern, die einen Großteil der Gilde ausmachen, dominieren Diebe und Räuber die Unterwelt - letztere sind sonst in keiner Diebesgilde willkommen, können sich aber in der Stadt von den „Waldschweinen“ abheben, die schnell

zur Klinge greifen. Sehr beliebt sind vor allem Diebstähle von Schiffen im Hafen: die Matrosen bestehen auf Landgang, sobald sie in einem Hafen liegen, die Anlegestellen sind aber meist überlastet, und so liegen die Schiffe tagelang mit nur wenigen Wächtern an Bord im Fluss. Aber auch Taschendiebstahl, Einbrecherei und Falschspiel sind sehr verbreitet. Gezinkte Karten und Würfel werden als „sportlich“ akzeptiert (ein guter Spieler muss so etwas merken, und außerdem ist Glückspiel in Albion sowieso illegal), Wettbetrüger hingegen werden nicht selten einfach zu Tode geprügelt. Zu den höchsten Rängen gehören die „Gentlemen“, die auf den feinen Empfängen und Bällen der Saison stehen, wie auch die „Katzen“, die bei Nacht und vor allem Nebel in bewohnte Häusern einbrechen, ohne dabei entdeckt zu werden.

Auswärtige Diebe werden in der Gilde leicht aufgenommen, finden aber nicht leicht eine eigene Nische. Die meisten Diebe der Stadt, vor allem die Meisterdiebe, sind spezialisiert und haben eine Art Patent auf ihre Masche. So gibt es die „Schlafschwester“, die ihre Opfer erst verführen und dann mit Schlaftröpfen wehrlos machen, die von Dächern aus arbeitenden „Hutangler“, die „Rumpeljungs“, die mit rasenden Kutschen für eine Panik sorgen und in deren Schutz die gestürzten Opfer ausplündern, oder die „Stinkenden Penner“, die sich gezielt mit übelstem Gestank und Dreck eindecken und dann feines Herrschaften den Weg versperren, bis sie eine großzügige „Spende“ erhalten. Wer also in der Stadt nicht als Diebesgeselle irgendeinem Meisterdieb zuarbeiten und nur die Hälfte seiner Beute behalten will, der muss sich schon etwas besonderes ausdenken. „Maschenklau“ wird gar nicht gerne gesehen und von der Gilde bestraft.

Räuber in den Straßen von Broadborough sollten auf jeden Fall beachten, dass im Gegensatz zu Gaunern viele Opfer bewaffnet sind: Edelleute tragen wie in jeder anderen Stadt ihre Degen oder Schwerter stolz und offen an der Seite. Reiche und angesehene Bürger hingegen umgeben sich mit kräftigen Begleitern (Diener, Kutscher, Laternenräger oder gleich professionelle Leibwächter) und tragen versteckte kleine Waffen, vor allem Taschenpistolen um durch einen Warnschuss die Wache zu alarmieren sowie die hiesige Spezialität, den Boroughstick, eine als Spazierstock getarnte Stangenwaffe mit 3 Klingen. Sobald man die eigentliche Stadt verlässt, sind fast alle Waffen erlaubt.

**Regeln:**

**Boroughsticks** stammen aus der nebeligen Metropole, wo Verbrechen in jeder Ecke lauern (und diese unerfreulicherweise oft auch noch verlassen) und ein Mann von Welt sich verteidigen können muss. Ähnlich einem Stockdegen sind sie als Spazierstock getarnt, zieht man ihn aber zu seiner vollen Länge von drei Ellen aus, schnellen am Ende drei Dolchklingen hervor, die eine Art Dreizack bilden. Damit kann man nicht nur gut zustoßen, sondern sogar *Gegener* ohne Abzug auf *Distanz halten* und mit +2 *entwaffnen*. Erkennen WN -3.

W6+1, PB +1, QW 10, 2 H, 2.0 kg, 6 G.

**Taschenpistolen** sind kleiner und leichter als die üblichen Pistolen, so dass man sie gut in der Kleidung verbergen kann (WN -3).

W6+1 P, 10 m, QW 12, 1 H, 1.0 kg, 10 G.

Jedesmal, wenn SC eine üble Gegend betreten oder eine längere Zeit in der Stadt umherlaufen, müssen sie eine Probe auf *Gassenwissen* +5 ablegen, +0 bei Nacht oder Nebel. Scheitert diese, ist ein Wurf auf folgende **Verbrechenstabellen** fällig:

**Begegnungen bei Tageslicht (W20):**

**1 bis 2:** Ein Taschendieb macht sich ohne Ablenkung an einen SC heran (*Taschendiebstahl 12* gegen WN).

**3:** Ein Taschendieb macht sich an einen SC ran, während der von seiner schönen stolpernden Komplizin/zwei Raufbolden/einem Gaukler abgelenkt wird (*Taschendiebstahl 12* gegen WN -3).

**4:** Eine Horde von 2W6+3 Straßenjungen fällt von allen Seiten über die SC her, um sich Kleidungsstücke, Dolche, Schmuckstücke oder Geldbörsen zu greifen.

**5:** Hutangler versuchen von einem Dach aus mit speziellen Angeln Kopfbedeckungen oder andere Gegenstände zu klauen (WN -5).

**6:** Gauner versuchen die SC mit einem Wagen oder Karren, einem Stapel Fässer oder einem über die Köpfe geworfenem Tuch abzulenken und ihnen dann beim Aufhelfen die Taschen zu leeren (*Taschendiebstahl 12* gegen WN -5, wenn ihnen zuvor keine Probe auf GES gelang).

**7 bis 8:** (Anzahl SC +2) Räuber versperren den SC den Weg und fordern einen „Wegezoll“ von  $\frac{1}{4}$  bis 10 Gulden.

**9:** Ein Räuber schleicht sich von hinten an einen SC an, schlägt ihn mit einem Todschläger nieder und verschwindet dann, sein Komplize „kümmert sich um den SC“ und räumt dabei seine Taschen aus.

**10:** Eine schöne Frau reibt sich an einem der SC und bietet ihm eine kostenlose Dienstleistung, sollte er

mitgehen wird er in ihrer Kammer von 2 im Schrank versteckten Komplizen verprügelt und ausgeraubt.

**11:** Ein fein angezogenes Kind wird von einigen Straßengören verprügelt, wenn die SC ihm helfen umarmt es sie dankbar und beklaut sie dabei (*Taschendiebstahl 10* gegen WN -5).

**12:** Ein mobiler Hütchen-, Karten- oder Würfelspieler scheint sein Handwerk nicht zu verstehen, und ein SC ist sich **ganz sicher**, das er schnell etwas Geld machen könnte (da, sehr ihr, die Erbse ist unter dem mittleren Hütchen, wie ich gesagt habe).

**13:** Zwei Bettler mit Eimern voller Jauche versperren den SC den Weg und fordern von ihnen 1 T bis 1 G, um nicht mit Fäkalien bedacht zu werden.

**14:** In einer Kneipe werden die SC zu einem Hoch auf die Königin aufgefordert, der Becher enthält natürlich Schlaftröpfen (bitterer Geschmack, WN +3 - aber es wäre eine Beleidigung aller Albioner, nicht zu trinken!).

**15:** Im Schlamm der Straße ist eine Schlingfalle verborgen, die die Beine eines SC fesselt. Sofort darauf stürmen 2 Diebe vor und greifen sich was sie können, um dann zu verschwinden.

**16 bis 17:** (Anzahl SC +2) Räuber versuchen die SC mit Knüppeln, Totschlägern und Schlagringen bewusstlos zu prügeln und auszurauben.

**18:** Eine nette alte Frau muss über die Straße gebracht werden, nachdem sie gestolpert ist. Oma hat aber eigene Absichten... (*Taschendiebstahl 14* gegen WN -2).

**19 bis 20:** 2W6+5 Straßenkinder oder Bettler umringen die SC und fordern eine milde Gabe.

**Begegnungen bei Nacht oder Nebel (W20):**

**1 bis 4:** Dumpfe, vom Nebel verzerrte und kaum zu lokalisierende Hilfeschreie eines Opfers.

**5 bis 6:** Die SC finden, am Boden liegend oder im Nebel taumelnd, ein blutiges Überfallopfer.

**7 bis 10:** Zwei Räuber schleichen sich von hinten an einen SC an, der eine schlägt ihn nieder und räumt seine Taschen aus, der andere hält die SC mit Pistole/Schwert/Morgenstern in Schach.

**11 bis 14:** (Anzahl SC) Straßenräuber fallen mit Knüppeln, Totschlägern und Schlagringen über die SC her.

**15 bis 16:** (Anzahl SC +2) Räuber kesseln die SC ein und verlagern alle offensichtlichen Wertsachen.

**17 bis 19:** (Anzahl SC +4) Räuber kesseln die SC ein und plündern sie bis aufs Hemd aus, wenn sie sich nicht wehren.

**20:** Ein böartiger Straßenräuber versucht, einen SC durch einen Schuss/Stich von hinten zu töten.

**Typisches Straßenkind (Grad 0)****STR:** 6 **GES:** 12 **INT:** 8 **CHR:** 11**WK:** 7 **WN:** 10 **VT:** 7 **LP/AP:** 7**Angriffe:**Waffenlos 8 (2 x W6-2 B) oder  
Steinschleuder 8 (W6-1 B) oder  
Haselrute 8 (W6 B)**Abwehr 6 (0 PW 0)****Wichtige Fähigkeiten:** Heimlichkeit 12, Klettern 10, Einschmeicheln 8.**Beschreibung:** Mit wirrem Haar, dreckigen Gesichtern, graubraunen Lumpen und großen hungrigen Augen machen die meist blassen und mageren Straßenkinder immer einen jämmerlichen Eindruck, ihr erbarmungswürdiges Äußeres bewahrt sie vor den meißten harten Strafen, wenn auch längst nicht immer.**Rolle:** Verwilderte Kinder beiderlei Geschlechts, teilweise ohne Eltern, meist aber aus Arbeiterfamilien, in denen beide Elternteile hart arbeiten müssen, bestimmen tagsüber das Bild der Straßen. Sie bilden Banden von 3W6+2 Kindern, die sich mit Streichen und Kämpfen vergügen, Ziegenrennen und Murmeltourniere veranstalten oder durch Bettel, kleine Hilfsarbeiten oder Diebstahl etwas Geld verdienen. Sie kennen jeden Winkel ihres Revieres genauer als jeder Erwachsene und fallen so wenig auf, dass sie perfekte Spione und Kundschafter abgeben.**Ausrüstung:** Lumpen, Parasiten, Steinschleuder mit 10 Kastanien (oder andere harte Früchte), Beutel mit Murneln, billiges kleines Taschenmesser, diverser seltsamer Kram, W20 Heller. Ziehen die Kinderbanden gegeneinander in den Krieg, nehmen sie zähe Haselruten als „Schwerter“ und alte Topfdeckel als „Schilder“ mit.**Typischer Taschendieb (Grad 1)****STR:** 8 **GES:** 12 **INT:** 10 **CHR:** 10**WK:** 8 **WN:** 12 **VT:** 9 **LP/AP:** 11**Angriffe:**

Waffenlos 9 (2 x W6-2 B)

**Abwehr 7 (0 PW 0)****Wichtige Fähigkeiten:** Heimlichkeit 13, Taschendiebstahl 12, Klettern 11, Schwimmen 9, Schauspielerei 10.**Beschreibung:** Kleine und schwache Kriminelle, oft auch Frauen, Jugendliche oder talentierte Kinder, arbeiten tagsüber in den dicht bevölkerten Straßen der Stadt und müssen ihr Gehirn anstrengen, um sich die Taschen zu füllen, indem sie die der anderen leeren. Sie bemühen sich um ein unauffälliges Äußeres, kleiden sich mitunter sogar wie Edelleute oder Händler.**Rolle:** Die meisten Taschendiebe arbeiten in Banden aus 2 bis 4 Mann: Der „Greifer“, oft ein Meisterdieb mit deutlich besseren Werten, wird dabei von einem „Träger“ unterstützt, dem er die Beute gleich nach dem Griff übergibt. Oft gibt es auch einen „Hampler“ als Ablenkung und einen „Sperrer“ als Wachposten, der durch seine Körpermasse, ein gestelltes Bein oder gar einen schnellen Tritt seitlich ans Knie Verfolger abhält.**Ausrüstung:** Unauffällige bis feine Kleidung, sehr scharfes kleines Messer mit nach innen gebogener Klinge (gibt *Taschendiebstahl* +1), W6-1 frisch geklaute Geldbörsen, Seidentaschentücher, Handschuhe, Schmuckstücke, Uhren, Taschenmesser, Dolche oder andere leicht zu klauende Gegenstände von je W6-1 Gulden Wert.**Typischer Nebelschleicher (Grad 1)****STR:** 12 **GES:** 11 **INT:** 8 **CHR:** 9**WK:** 10 **WN:** 10 **VT:** 11 **LP/AP:** 12**Angriffe:**Schlagring 13 (2 x W6+1 B) oder  
Knüppel 10 (W6+2 B)**Abwehr 7 (18 PW 1/2\*)****Wichtige Fähigkeiten:** Heimlichkeit 11, Einschüchtern 10.**Beschreibung:** Die derbe einfache Kleidung der Straßenräuber, zumeist von früheren Opfern zusammengeraubt, wird durch Lederteile und einfache Polster verstärkt, um etwas Schutz zu bieten. Hinzu kommen etliche Narben und fehlende Zähne zur Einschüchterung oder, bei leichtem Nebel, eine Maske als Tarnung.**Rolle:** Die Straßenräuber von Broadborough werden auch als „Nebelschleicher“ bezeichnet, denn ihre wichtigste Arbeitszeit ist der Morgennebel, in dem viel mehr „Kunden“ unterwegs sind als in der Nacht und dennoch eine Identifizierung und Verfolgung schwierig ist. Anders als ihre ländlichen Kollegen sind sie meist nur leicht bewaffnet und töten ihre Opfer sehr selten. Sollten ihre Gegner Klängen oder Feuerwaffen einsetzen, werden sie sich unter Protzen zurückziehen oder gar (wohl nur in Broadborough möglich) die Wache rufen, wenn die Gegner nicht nach Edelleuten aussehen, die ja auch in der Stadt Waffen tragen dürfen.**Ausrüstung:** Verstärkte Kleidung\* (PW 1, 2 gegen alle stumpfen Waffen und B-Schaden), Schlagringe, Totschläger oder Knüppel, Schnapsflasche und ca. W20 Taler an Kleingeld.

### Gastronomie und Logenhäuser

An öffentlichen Ess- und Trinklokalen herrscht wahrlich kein Mangel, wobei in drei Klassen unterteilt wird. Einfache **Alehäuser** gibt es in jedem Häuserblock, oft als Nebengeschäft in Privatwohnungen. Hier wird ausschließlich selbst gebrautes Ale ausgeschenkt, dazu Eintöpfe und belegte Brote gereicht. Schlafen kann man, wenn überhaupt, auf dem Boden, dafür ist die Stimmung immer gut und nirgends kann man Volkes Stimme besser hören als hier. Deutliche besser sind die **Inns**, in denen Importbier, Wein und Branntwein ausgeschenkt und mehrere schmackhafte Gerichte serviert werden. Es gibt auch stets einen Schlafsaal oder gar Gästezimmer, die von nicht ganz so armen Reisenden genutzt werden. Bei den Gästen wird ein Minimum an gepflegter Erscheinung erwartet, Gewalttätigkeiten beschränken sich meist auf kleine Prügeleien oder Hundekämpfe in der eigenen Grube im Keller. Am oberen Ende der Skala sind die **Hotels**, in denen auch Adelige eine angemessene Unterkunft finden. Neben bequemen Zimmern, edlen Weinen und aufmerksamem Personal gibt es stets auch wenigstens einen ausländischen Koch (aus Bourbon oder Soldale), der für eine genießbare Küche garantiert. Auch wenn die meisten Albioner nach außen hin ihre... gewohnungsbedürftige Küche verteidigen, haben Speisen mit den Eigenschaften „würzig“ oder „knusprig“ doch eine enorme Anziehungskraft.

Typisch für Broadborough sind **Fighting Inns**, in denen es im Zentrum des Schankraumes eine Grube für Box- und Ringkämpfe, vor allem aber Kämpfe von Hunden gegen Ratten, Hunde oder gefährlichere Tiere gibt. Verbunden wird das ganze Treiben oft mit illegalen Spieltischen und käuflichen Frauen. Hier treffen vor allem Männer aller Gesellschaftsschichten aufeinander, von armen Leuten, die mit nur einem Ale in der Hand den ganzen Abend den Kämpfen zuschauen, über biedere Familienväter, die oft im Hinterhof blutrünstige Bullbeißer oder hyperaktive Rattenbeißer züchten und stundenlang über Wettquoten diskutieren, bis zu dekadenten Adligen, die Berge von Gold verspielen und ihr ödes Leben durch etwas Blutvergießen aufpeppen wollen. Für Wetten und Kampfregeln siehe „Tierhetzen“ im Kapitel „Spiel & Sport“ in der Regionalbeschreibung für das Nordreich.

Die oberen Schichten der Gesellschaft treiben sich sonst seltener in einfachen Gasthäusern herum, sie bevorzugen es, unter sich zu bleiben. Natürlich bieten sich dafür die **Logen** an, in denen man außerdem noch seine Meinung garantiert Gleichgesinnten kund tun kann. In Broadborough gibt es Häuser aller 6 großen Logen und dazu wenigstens noch einmal 20 kleine, die sich zumeist auf ein Spezialgebiet wie Jagdsport, Antikenforschung oder Seefahrt konzen-

trieren. Logenhäuser sind zumeist sehr komfortabel eingerichtet, mit warmen Holztonen, dicken Teppichen und weichen Polstermöbeln. Viele Gentlemen verbringen hier einen Großteil ihrer Freizeit, und kein Ort ist besser geeignet um Kontakte zu knüpfen als eine der exklusiven Logen.

Da in Broadborough strenge Sperrstunden gelten (zwei Stunden nach Einbruch der Dunkelheit ist der Ausschank von Alkohol zu gewerblichen Zwecken verboten) hat sich aber noch eine Sonderform entwickelt, die **Nachtlogen**. Hier gibt es weder Politik noch soziales Engagement, dafür können die für einige Gulden eingeschriebenen „Mitglieder“ sich mit Tanz und Musik, Alkohol und leichter Unterhaltung auf der Bühne vergnügen. Um die Lizenz nicht zu riskieren müssen sie aber ein gewisses Niveau halten und daher zumindest offiziell „politisch, kulturell oder wissenschaftlich wertvolle“ Aktivitäten bilden. Und so werden gerne arme Gelehrte eingespannt, um am Abend einen Vortrag über die Gottkönige des 2. ZA bieten zu können, während als Untermauerung beinahe nackte „Tempeltänzerinnen“ vor Ruinen aus Leinwand und Sperrholz agieren. Und während Wetten in Albion ein angesehener Volkssport sind, müssen die allesamt illegalen Würfel- und Kartenspiele heimlich in stillen Hinterzimmern veranstaltet werden.

### Rennsaison und Heiratsmarkt

Von Seeleuten und Fernhändler abgesehen leben die meisten Bürger natürlich das ganze Jahr in der Stadt. Bei der High Society aber sieht es ganz anders aus. Im Sommer ist kaum einer von ihnen in der Stadt anzutreffen, selbst die Königin nutzt das leidlich gute Wetter, um durch das Land zu reisen und ihre Macht vor Ort auszuüben. Die Adligen und auch viele Kaufleute verbringen den Sommer auf ihren Landsitzen, fern der üblen Gerüche, lärmenden Straßen und gesellschaftlichen Verpflichtungen. In Frühjahr und Winter ist es wechselhaft, meist ist man in der Stadt, geht aber seinen Pflichten nach. Einige Wochen des Herbstes aber sind anders. Beginnend mit dem **Royal Derby** im Blättermond, dem ersten großen Rennen der dreijährigen Pferde, und endend mit der **Royal Mile** im Holzmond, dem wichtigsten Pferderennen des Jahres, hält die Saison alles was Rang und Namen hat in der Stadt.

Die Pferderennen, so beliebt sie auch sind und so viel Ansehen sie auch den Besitzern der Siegerpferde auch bringen, sind lediglich die Angelpunkte der **Ballsaison**, und hier geht es auch nicht wirklich ums Tanzen. Binnen 6 Wochen müssen nicht nur alle Töchter aus gutem Hause in die Gesellschaft eingeführt werden, sie müssen auch spätestens in der dritten Saison (also mit 18) verlobt sein, oder sie gelten als alte Jungfern - ein lebenslanges soziales

Stigma (Prestige -1). Für die meisten Leute mag es nur eine glanzvolle Aneinanderreihung von Bällen, Festen, Rennen und Empfängen sein, für reiche junge Mädchen und vor allem deren Mütter ist es ein nervenaufreibender Horror.

Morgens zur ersten Tagstunde steht man auf, damit man zur zweiten die wichtigsten Toiletten-sachen erledigt hat und zur dritten das erste gesellige Frühstück unter Damen besuchen kann, zur fünften geht man in einem Park spazieren, Reiten oder Schlitten fahren, gefolgt vom Essen zu Hause oder bei guten Freunden. Bis zum Nachmittagsteekommen dann die lästigen Besucher der unteren Schichten, während man sich eigentlich schon um die viel aufwändigere Abendtoilette kümmern müsste. Kurz vor Sonnenuntergang geht es dann ins Theater oder auf einen Empfang, und nach dem Abendessen folgt bis Mitternacht einer der vielen obligaten Bälle.

Für schöne, angesehene und begabte Damen ist es die Glanzzeit ihres Lebens, umschwärmt von reichen jungen Galanen und permanent von allen Seiten bewundert. Weniger hübsche, vornehme oder extrovertierte Damen haben es viel schwerer, und wenn ihre Familie sich nicht die entsetzlich teuren Kleider und anderen Unkosten leisten kann oder gar aufgrund einer Schandtat von der Gesellschaft gemieden wird, zerbrechen sie oft am gesellschaftlichen Druck. Wenn sie sich nicht in der dritten Saison mit irgendeinem alten hässlichen Kaufmann verloben wollen, müssen sie in einen Orden eintreten, als Freimaid ihr Glück suchen oder den Rest ihres Lebens als alte Jungfer und Tratschtante im Haus ihrer Verwandten verbringen. Suizide junger Frauen häufen sich in dieser Zeit dermaßen, das die Coppers alle Frauen, die von der New Bridge auf den Fluss schauen, zur Sicherheit in den nächsten Tempel begleiten, damit ihnen dort gut zugeredet wird.

Ja, es kann auch hart sein, zur Oberschicht zu gehören. Als einfache Gäste oder Beobachter mögen den SC die vielen Bälle einfach als nette teure Vergnügungen erscheinen, aber für die eigentlichen Mittelpunkte, das „Heiratsmaterial“ und ihre Familien, ist es extrem ernst. Jedes Jahr gibt es Skandale und Intrigen, einen Kampf der Modeschönheiten und erbitterten Streit darum, wer die begehrteste ist und wessen Tanzkarte leer bleibt. Findige Mütter sorgen nicht nur frühzeitig für eine gezielte Ausbildung und Charakterformung ihrer Töchter, mitunter heuern sie auch elegante Tänzer und Heroen an, um den Wettbewerb um ihre Töchter anzuhetzen. Weniger Nett sind kleine Tricks wie gefälschte Einladungen, sabotierte Kutschen, Gerüchte über unzüchtiges Verhalten oder andere Bosheiten, in die auch SC leicht verwickelt werden können.

Ist die erste Verlobung von ausreichend hohem Stand geschlossen, löst sich die Spannung. Auch wenn die Verlobung wieder gelöst wird (was in fast der Hälfte der Fälle passiert), die jungen Damen sind jetzt offiziell begehrenswert und können sicher sein, nicht schlechter heiraten zu müssen. Für junge Männer ist die Saison zwar ebenfalls ein wichtiges Ereignis, da sie aber durch die Zwänge von Studium, Beruf oder Amt gebunden sind, haben sie keinen Zeitdruck und können abwarten, welche familiäre Verbindung ihnen den größten Vorteil verspricht. Notfalls nehmen sie halt eine verzweifelte Jungfer in der dritten Saison. Auch SC, die zur richtigen Zeit an der richtigen Frau sind, können an Status und Vermögen leicht nach oben heiraten. Echte Liebe ist hier selten gefragt, die findet man später in allgemein bekannten aber dennoch heimlichen Liebschaften, während die Lust von teuren Profis befriedigt wird.

### Geschichte

Nach der Gründung als Handelsplatz mit einer kleinen Burg kam Broadborough schnell zu einigem Wohlstand, und als die kleine Flussinsel zu eng wurde gründete man um den Tempel am Flussufer die neue Vorstadt. In diese Zeit fallen auch einige kritische Ereignisse über einen Zeitraum von 2 Generationen, an denen ein heute fast vergessener Erzdämon der Veränderung Schuld hatte. Grausame Ungeheuer suchten die Stadt heim, Kinder kamen als Mutanten zur Welt und immer wieder brachen ungezügelter Bruder kämpfe zwischen den Bürgern aus. Erst St. Allamy, ein mächtiger Kleriker und bald auch Schutzheiliger der Neustadt, konnte den finsternen Dämon finden und unter dem Tempel in eine Falle locken, wo er sich selbst als Köder opferte um den Erzdämon für alle Zeiten einzusperren.

Der folgende Friede ließ die Stadt anschwellen, Freetown wurde gegründet und der Seehandel nahm immer mehr zu. Vor allem Wolle aus dem Hochland wurde hier verarbeitet, dazu allerlei Waren aus dem Tiefland. Die Könige hatten lange Zeit keinen festen Hauptsitz, aber Broadborough war immer eine ihrer wichtigsten Residenzen. Allerdings sind die Bürger der Stadt auch sehr eigensinnig, und die chronischen Bürgerkriege unter den Thronanwärtern, die stets Albion erschütterten, wurden in und um die Stadt ausgefochten. Auch die lieben Nachbarn haben die Stadt mehr als einmal belagert, allerdings, und darauf sind die Bürger stolz, niemals vollständig erobert. Für eine Epoche von mehr als 30 Jahren konnten sich aber gomdische Grafen in St. Allamy halten, bis sie einfach durch Heirat und Erbfolge assimiliert waren. Vor gut 150 Jahren ließ sich das

neue Königsgeschlecht dauerhaft in der Stadt nieder, nicht nur um die Annehmlichkeiten einer Metropole zu nutzen, sondern auch, um die Kontrolle über Stadt und Handel auszuweiten, zumal der Landadel sich immer mehr für Handel und Luxus und immer weniger für Ländereien und Macht interessiert.

Seit aber die Könige hier residieren, scheinen böse Schatten aus der Vergangenheit wieder um sich zu greifen: Seltsame Zwischenfälle im Nebel nehmen immer mehr zu, unerklärliche Morde erschüttern das Volk und Wahnsinn grassiert vor allem unter den alten Familien. Dazu bemerken alle Besucher eine zunehmend seltsame Grundstimmung, wann immer der Nebel seine tastenden Finger in die Straßen der Stadt schickt. Fast meint man, verzerrte Gesichter in den grauen Wolken zu sehen und dumpf flüsternde Stimmen zu vernehmen - dabei sind die ganz realen Gefahren wie Straßenräuber, schlechte Straßen und viel zu schnelle Gespanne doch schon nervenaufreibend genug!

## Besondere Orte und Institutionen

### In der City of Old Borough:

**Die Alte Burg** ist eine umfangreiche Anlage mit 5 Höfen. Drei werden von wuchtigen eckigen Wohntürmen dominiert, der kleinste davon ist der älteste Turm und damit vielleicht das älteste Bauwerk der Stadt. Einst bildete er den Hauptteil der königlichen Residenz, Wehrbau und Wohngebäude in einem. Doch die beengten kalten Mauern mit ihren winzigen Fenstern sind alles andere als wohnlich, und daher dient der alte Turm inzwischen nur noch als Staatsgefängnis. In den finsternen Zellen werden allerdings nur Adelige oder andere wichtige Leute eingesperrt, um Druck auf sie oder ihre Familien auszuüben. Die Folterkammer im Keller wird selten genutzt, aber oft und gerne als Abschreckung vorgezeigt. Auch die beiden jüngeren und größeren Türme werden nicht mehr von der königlichen Familie bewohnt, der mittlere dient als Schatzkammer und beherbergt die königliche Prägeanstalt, in der ausschließlich Goldmünzen, Medaillen und Orden geprägt werden, während der größte Turm neben der privaten Waffensammlung der Könige (darunter mächtige Reliquien und kostbare Prunkstücke) auch erhebliche Bestände an Waffen für Armee und Flotte beherbergt.

Die beiden anderen Höfe wurden mit wohnlichen Palästen versehen, beide beherbergen große Hallen, Gemächer für etliche Höflinge und genug Platz für einen Königshof. Seit zwei Generationen aber nutzt der König sie bestenfalls gelegentlich, überlässt sie

vor allem den Beamten als Archiv und Schreibstube. Die einstigen Festhallen wurden Armee und Flotte übergeben, deren Generäle hier residieren. Damit ist aus der Burg endgültig eine militärische Anlage geworden, in der die Königin nur noch gelegentliche ihre Generäle konsultiert oder bestimmte Staatsakte durchführt. So werden hier alle Erhebungen in den Fürstenstand vorgenommen und nur hier Hochverräter abgeurteilt und hingerichtet.

**Die Long Bridge** war über mehr als 400 Jahre der einzige sichere und feste Übergang über den unteren Diven. Bis fast ins Hochland gibt es sonst nur eine Anzahl von unsicheren Furten, die oft mehrere Monate im Jahr unpassierbar sind, und teure, unzuverlässige und wenig leistungsfähige Fähren. Die Flussinsel mit der alten Burg teilt die Brücke, deren kürzerer Teil oft als „Short Bridge“ bezeichnet wird. Die eigentliche Brücke ist aus Holz gebaut und daher notgedrungen mit kurzen flachen Bögen versehen, alle 8 Schritt gibt es einen zwei Schritt breiten Steinpfeiler im Flussbett, auf dem die hölzerne Konstruktion ruht. Große Schiffe können die Brücke nicht passieren, allerdings ist der Fluss ab hier auch zu seicht für große Fahrzeuge. Zwischen einigen der Pfeiler baumeln Eisenkäfige mit den Leichen der übelsten Verbrecher.

Im Laufe der Jahrhunderte wurde die Brücke mit kleinen Holzhäuschen bebaut, zunächst nur Buden für Verkaufsstände, dann einige kleine Wassermühlen (die Strömung zwischen den engen Pfeilern ist stark), dann auch Gerber und Pergamentmacher (die ihre Häute in fließendem Wasser spülen müssen) und schließlich war die ganze Brücke mit zwei Häuserzeilen bebaut, zwischen denen kaum noch 2 Wagen einander passieren konnten. Heutzutage wird die Brücke vor allem von Fußgängern genutzt, an beiden Brückenden warten Lastenträger auf Waren, die sie in Handkarren oder Kiepen auf dem Rücken über den Fluss schaffen.

Alle 10 oder 15 Jahre brechen Teile der alten und nicht immer gut gepflegten Brücke ein, und gerade bei Hochwasser werden mitunter schlecht gebaute Häuser abgerissen und ins Meer getragen. Es gibt auch dürftig abgedeckte Löcher in den Planken, die gerne als „Brunnen“ bezeichnet werden, und an jedem Feiertag finden sich dutzende Angler ein, die ihr Glück versuchen. Einige Familien von „Flussratten“ haben hier ihr Revier und prüfen Tag und Nacht, ob etwas durch die Pfeiler treibt, das man aus dem Fluss ziehen und verkaufen kann. Ihre einfachen Rückhaltgitter aus Holz sind der Stadt ein Dorn im Auge, führen sie doch oft zu Stauungen und gefährden die Brücke, aber da sie kostenlos die Leichen von Mordopfern, Selbstmördern und unerwünschten

Kindern aus dem Fluss bergen, werden sie selten behelligt. Tatsächlich werden sie von den Bürgern der Stadt abergläubisch gemieden und können sich auch im dichtesten Nebel ohne Furcht vor Raub und Mord bewegen.

Das **Bloody Pit** in Old Bourough ist tagsüber nur ein größeres Alehaus, in dem Tagediebe und faule Gardisten ihr Geld vertrinken. Nach Einbruch der Nacht aber erwacht der Laden zu brodelndem Leben, denn hier finden jeden Abend wilde Kämpfe statt. Rattenkämpfe sind dabei das tägliche Brot, ein dutzend Straßensjungen leben davon, wilde Ratten lebend zu fangen und für 1 bis 3 Heller das Stück an den Wirt zu verkaufen. Bis zum Kampf werden sie in einer Regalwand aus Käfigen verwahrt und fachkundig vom Publikum taxiert, die Hunde hingegen werden von den Gästen selbst mitgebracht, einige professionelle Züchter, die meisten aber Amateure. Generell darf sich jeder mit seinem Hund anmelden, und pro Abend sind 5 bis 10 kleine Rattenbeißer üblich.

Beliebter sind die Kämpfe, bei denen ein oder mehrere Bullbeißer, ungeschlachte Hunde mit großen Köpfen und furchtbaren Gebissen, gegen Schweine oder andere Hunde antreten. In der Woche gibt es meist nur ein Schweinebeißen pro Abend, an Wochenenden mehrere und dazu einen Kampf Hund gegen Hund, oft ein zernarbter Champion gegen einen jungen Anfänger. Nur selten wird „Butcher“ in die Grube gesteckt, der bösertige alte Kampfhund des Wirtes, der wie eine Mischung aus Hund und Lindwurm aussieht, dicke Rinderknochen mit einem Biss knackt und gelegentlich auf renitente Gäste gehetzt wird, die er selbst mit Maulkorb halb umbringt.

Nebenbei ist das Bloody Pit der neutrale Treffpunkt der mächtigen Gauner der Stadt und damit wohl das inoffizielle Hauptquartier der Gilde. An den Türen stehen immer Wachen mit scharfen Hunden, dazu gibt es gleich mehrere geheime Fluchtwege aus dem Haus. Der Wirt selbst dient als Ansprechpartner und ist immer gut über die Unterwelt informiert, größere Hehlergeschäfte werden von ihm gerne gegen 5% Provision vermittelt. Da die meisten Meisterdiebe eigene Kampfhunde züchten (ebenso als treue Wachen und willenslose Waffen wie als Statussymbol - das Rennpferd der Gosse) arten Treffen der Gilde regelmäßig in Beißwettbewerbe aus, auf denen sich die Gauner darstellen und an Ansehen gewinnen können. Gelegentlich eskalieren die Streitigkeiten zu einem satten Faustkampf (selten so kunstvoll wie bei den Profis, aber immer sehr verbissen) oder gar einem Messerduell aus, nach dem die Leichen angeblich an Ratten und Schweine verfüttert werden.

### Butcher, albischer Bullbeißer (Grad 3)

**STR:** 14 **GES:** 11 **INT:** 4 **CHR:** +2

**WK:** 16 **WN:** 9 **VT:** 14 **LP/AP:** 24

#### Angriffe:

Biss 17 (2W6+3)

**Abwehr** 9 (19 PW 2) **Wundschwelle** 7

**Wichtige Fähigkeiten:** Spurensuche 10, Heimlichkeit 11, Schwimmen 12, Einschüchtern 18.

**Beschreibung:** Fast ein Jahrzehnt knallhartes Training und blutige Kämpfe haben diesen großen und überschweren Bullbeißer in ein Monstrum aus Narben und Muskeln verwandelt, nur noch die Hälfte der Haut ist mit Fell bedeckt, die Zähne haben sich blutige Pfade durch die Lippen gebohrt und von Ohren und Schwanz sind kaum noch Ansätze zu finden.

**Rolle:** Die meiste Zeit liegt der Hund an einer alten und zernagten Ankerkette auf seinem Ehrenplatz, einem mit Fellen und Kissen gepolstertem Podest mit guter Sicht auf den Laden, stets einen Napf mit Bier und einen angekauften Schweinekopf neben sich. Inzwischen ist der Veteran aus mehr als 100 siegreichen Kämpfen im Ruhestand, kann aber immer noch Störenfrieden das Bein abbeißen und mit einem dumpfen Grollen für sofortige Ruhe sorgen, wenn er schlafen will.

**Ausrüstung:** Biernapf, Kaukopf und Plätzchen. Und außer dem Wirt und seinen Kindern, von denen er sich fast alles gefallen lässt, darf **NIEMAND** sie anfassen! Die Kette, auch wenn sie ein Schiff von 100 Tonnen auch bei Wind sicher halten soll, kann ihn angeblich nicht lange aufhalten...

**Black Rat Street** in Old Borough ist eine der bekanntesten und übelsten Rotlichtgassen der Stadt, nicht so verkommen und gefährlich wie die Hafengassen von Freetown, aber dafür mit besonders edlen Gästen gesegnet. Zwischen den billigen Huren und schmierigen Zuhältern, den geheimen Spielhöhlen und Drogensalons tummeln sich erstaunlich viele gut betuchte Vertreter des Adels und der Armee, die hier ihr verruchtes Vergnügen finden wollen. Die wirklich noblen Bordelle in Royal City sind nur Eingeweihten bekannt, sehr diskret und teuer - in der Stadt des Nebels legt man sehr viel Wert auf einen guten Ruf. Im Hafen vor Freetown hingegen sucht man das billige Vergnügen, oft nicht einmal in einem dreckigen Bett sondern gleich im Stehen in einer schattigen Gasse, angetrieben von unfeinen Kommentaren der Hure und den lüsternen Blicken der Passanten. Hier aber, im Schatten der Türme der Burg, ist die mittlere Preisklasse zu finden, ganz offen und auf jeden Wunsch gefasst. Angeblich sind die hiesigen Damen an so einiges gewöhnt...

**Skullhouse** ist eines der unschönsten Worte für jeden Gauner der Stadt, denn hinter den finsternen Ziegelmauern des lybrinthartig verbauten Gebäudekomplexes liegen die Zellen des Untersuchungsgefängnisses, die Archive, Büros und Säle des hohen Gerichtes (Niedergerichte gibt es in jedem Viertel, oft im Rathaus oder provisorisch in Tempeln) sowie auf einem kleinen nach 3 Seiten mit hölzernen Tribünen und steinernen Wandelgängen umgebenen Platz die Richtstädte, an deren Dreisäulengalgen und auf hohe Pfähle gesetzte Räder die alten Leichen bis zur nächsten Hinrichtung verbleiben. In dieser Zeit dienen sie den zahllosen Raben, die auf und in den Dächern hausen, als sichere Nahrungsgrundlage. Abgeschlagene Köpfe von besseren oder zu dieser weniger schändlichen Todesart „begrabigten“ Toten werden auf Pfähle genagelt, die überall aus den Mauern ragen, wo einst die Balken des Baugerüsts saßen - hunderte leere Augenhöhlen starren die Passanten klagend an, aber wenn man bedenkt, dass hier seit Jahrhunderten Köpfe gesammelt werden, ist die Zahl nicht so sehr hoch. Die widerlichsten Verbrecher werden nach ihrer Hinrichtung mit Pech bestrichen und in Eisenkäfige an die Long Bridge gehängt, die man von hier aus gut sehen kann.

Alle Gerichtssäle sind 2 Etagen hoch und mit einer Ballustrade für bessere Zuschauer versehen (Preis je nach Fall 3 Heller bis 1 Gulden), unten kommt man zwar kostenlos herein, findet aber bei interessanten Fällen kaum einen Platz - Gerichtsverhandlungen gehören gerade bei den älteren Bürgern zu den beliebtesten Unterhaltungen, die Dauerbeobachter kennen oft die Stärken und Schwächen aller Richter, Anwälte und sogar der notorischen Kriminellen sehr genau. In den doch recht schmalen und dämmrigen Sälen, in denen auch am Tag Fackeln brennen, muss der Angeklagte einsam an der linken Seite in einer eisernen Kanzel stehen, hinter ihm sitzt erhöht sein Anwalt, gegenüber der Ankläger. Den höchsten Sitz hat natürlich der Richter mit seinen Beisitzern, und alle Zeugen müssen tief unten, den Blick nach oben zum Richter und zu Bildnissen des Justinian und der drohenden Hölle gerichtet, Rede und Antwort stehen. Für renitente Personen ist im Boden ein Eisenring verankert, an dem mit kurzer Kette ein Halseisen befestigt wird.

Die restlichen Gänge und Räume sind finster und völlig verbaut, es gibt dutzende kleine Schreibstuben und Archivkammern, die Richter haben komfortabel eingerichtete Amtsstuben, die Ankläger wie auch Verteidiger müssen sich mit Nischen oder, wenn sie noch neu sind, Stehpulten in einem der engen und überfüllten Großbüros begnügen. Die Gerichtsdienere verlangen 3 Heller für jede Begleitung - ein Lohn, den man ihnen nicht vorenthalten sollte, will man

seine Verhandlung auch rechtzeitig erreichen. Im Keller, dicht an der Wasserlinie des Flusses und bei Regen oft genug darunter, sind 3 große Sammelzellen mit Fußketten, Wandkäfigen und Halsblöcken für die einfachen Angeklagten sowie einige Einzelzellen, die man aber nur auf Weisung eines Richters oder für 3 Taler Tagesmiete beanspruchen kann. Ausbrüche sind hier sehr selten, häufig hingegen Misshandlung durch Mitgefangene oder Wärter sowie immer wieder auch Morde oder Selbstmorde kurz vor der Verhandlung.

**Spellquater** wird ein kleines Viertel genannt, das nur eine Straßenverbindung nach außen und einen kleinen Platz im Zentrum hat, dazu einige enge aber immerhin gepflasterte Gassen zwischen den alten und windschiefen Häusern. Hier findet man zwei Dutzend Läden für Zauberwerk, Alchimie, seltene Kräuter, vergilbte Handschriften und allerlei Antiquitäten wie auch Kuriositäten. Über den Läden leben viele Hellseher, Sektierer und vor allem junge, wenig vermögende oder etwas seltsame Magier der freien Schulen, vor allem aber Nekromanten. Unter dem Viertel sollen sie ein Gangnetz voller Leichen und anderer Abscheulichkeiten unterhalten, aber auch in den Gassen des Viertels ist längst nicht jeder Passant auch am leben.

Interessant sind auch einige gastronomische Lokalitäten, vor allem **Xalus Herberge** (spezialisiert auf absonderliche Gäste, vor allem Feen und Kobolde, Tiermenschen, Finsterelfen und andere Exoten), **Zum Alchimisten** (ein teures Inn, in dem man außer Bier und Wein alles bekommen kann, was berauscht - was Gerüchten zufolge allerdings nicht immer auch überlebt wird) oder auch **Blutregen** (eine selbst hier geheime Kneipe, in der ausschließlich Verdammte bedient werden, die für bare Münze Blut von (mehr oder weniger) freiwilligen Spendern saugen dürfen, angereichert mit Alkohol oder Drogen nach Wahl - so mancher Säufer, der spät am Tag mit mörderischem Kater in irgendeiner Gosse aufwacht und zum ersten mal in diesem Zustand mehr Geld in der Tasche findet als vorher, war wohl zu Besuch an diesem mysteriösen Ort).

**Semshovels private Ermittlungen** ist einer der wenigen professionellen Privatdetekteien der Stadt, in der man so leicht den Gesetzeshütern entgehen kann. Anfangs schaffte der Kopfgeldjäger einfach Kriminelle ohne viel zu zaudern von einer City in die andere. Da aber die reichen und mächtigen in der Stadt viel schwerer an Meuchler kommen als in anderen Metropolen (die Kriminellen hier scheinen eine Art Phobie gegen Klinge zu haben, selbst die übelsten Schläger scheuen jedes Blutvergießen)



haben sie irgendwann angefangen, ihre Feinde persönlich zu beseitigen. Und da sie nicht in Skullhouse enden wollen, lassen sie sich viel mehr Raffinesse einfallen als Mörder es sonst für nötig halten. Semshovel übernimmt inzwischen vor allem das Denken und Schlussfolgern, seine 3 Angestellten die Beinarbeit. Zwar arbeitet er mehr mit scharfen Sinnen, Verhörkunst und Instinkt als mit kalter Logik und Wissenschaft, aber seine Erfolgsquote ist dennoch recht ansehnlich.

#### **Dick Semshovel**

**Beschreibung:** Stets unrasiert, müde und selbst in nagelneuen Kleider zerknittert wirkend macht der alternde Kopfgeldjäger keinen besonderen Eindruck, wenn man nicht auf die zahlreichen kleinen Narben und die stets wachsamen grauen Augen achtet. Inzwischen kann er sich auch Kleidung aus gutem Tuch leisten, trägt aber nach wie vor meist seinen alten fleckigen Regenmantel, unter dem er ein Kettenhemd und zahlreiche kleine „Kampfmittel“ verbirgt (Waffen sind ja verboten...).

**Rolle:** Ständig überarbeitet und auch nur sehr begrenzt für die feine Gesellschaft geeignet hat Semshovel fast immer einen Auftrag zu vergeben, von langweiligen Beobachtungen für 5 Taler die Nacht über Begleitschutz bis zu Ermittlungen in den feinsten Salons und Logen der Stadt. Auch als Ratgeber und Hilfe in der größten Not eignet sich der harte aber gerechte Mann.

**Persönliche Fähigkeiten:** Kopfgeldjäger Grad 3, aber schon vom Alter gezeichnet. Befasst sich am Rande auch mit etlichen Wissensgebieten, die von den Gelehrten gemieden werden (Bandenpolitik, Geographie der Kanalisation, Narbenkunde...).

**Macht und Ressourcen:** Bekanntlich verfügt er über ein Netz von Informanten, ein Dutzend gute Bekannte in Oberschicht und Unterwelt sowie noch viel mehr ehemalige oder zukünftige Kunden, die es sich nicht mit ihm verderben wollen. Das er freien Zugang zur Königin hat und zu den Gefolgsleuten des Lordgeneral gehört ist aber nur wenigen bekannt, da er sich nie bei Hofe blicken lässt. Er hat aber auch mehrere mächtige Feinde, die ihm mit übler Nachrede und auch Mordanschlägen zusetzen.

#### **In der City of St. Allamy**

**Der Hochtempel der Mondgötter** ist uralt und man sieht es ihm an. Das schlichte alte Hauptschiff ist nur noch an einigen Stellen zu erkennen, denn im Laufe der Jahrhunderte hat sich fast jeder Hohepriester hier baulich verewigt. Mit 3 Haupt- und 8 Nebenschiffen, einem großen und über 20 kleinen Türmen, einem Wald aus Maßwerken, Säulen und Stützbögen und hunderten von zumeist abschreckend schwarzen Skulpturen macht der Tempel einen total verbauten und chaotischen Eindruck. Um ihn erstreckt sich der Tempelbezirk mit gut 200 Häusern, 5 Friedhöfen, etlichen Gruftanlagen und einigen kleinen Kapellen und Schreinen. Der einst zum Schutz vor Hochwasser aufgeworfene Hügel unter dem Tempel ist total durchlöchert von Kellern, Gängen und Grüften, denn alle Kleriker des Hochtempels sowie die großen der Stadt und vor allem die Könige von Albion werden seit je her hier beerdigt.

Der große Hauptraum des Tempels ist nicht weniger chaotisch als das Äußere. Lediglich die Hälfte der Gläubigen können den Hohepriester bei seinen liturgischen Handlungen sehen, auch wenn inzwischen einige große Spiegel sein Bild verzerrt und gespiegelt vervielfältigen. Die Wände sind mit einem Mosaik von heiligen Szenen und kleinen Skulpturen, Gedenktafeln und Stifterplatten, bunten Fenstern und vielarmigen Leuchtern bedeckt. Ruhe ist in diesen heiligen Hallen ein Fremdwort, ständig verkünden irgend welche Prediger ihre eigenen Lehren, religiöse Bruderschaften stimmen fromme Lieder an, Begräbniszüge kreuzen sich mit Hochzeitsgesellschaften, junge Kleriker unterrichten Schüler und mächtige Domherren diskutieren über die wichtigen Angelegenheiten der Kirche, während strickende alte Frauen den neuesten Klatsch austauschen.

Daneben gibt es viel mehr Nebenräume, als selbst in einem großen Tempel zu erwarten sind. Die vielen Fenster in den steilen Giebeldächern sind auch nachts oft erleuchtet, denn hinter ihnen finden viele niederrangige Kleriker eine Unterkunft. Es gibt ein Dutzend kleine Archive und Bibliotheken, mehrere Schatzräume für Reliquien und Ritualgerät, ein Pumpsystem das bei ausbleibenden Regen Wasser in Speicher auf dem Dach pumpt und dann durch Rohrleitungen zu den Brunnen bringt, ein Netz unterirdischer Gänge und sogar einen kleinen Garten zwischen den grauen Schieferdächern, die die Sonnenwärme reflektieren. Hier züchtet man den einzigen Wein im mittleren Albion, der seinen Namen verdient hat, und gleich die Wirkung von heiligem Wasser hat. Ohne kundige Führer kommt man aber kaum zu den verborgenen Räumen, der einzige gute Plan des Tempels gehört der Bauhütte und wird

streng bewacht - nicht weil er wichtige Geheimnisse birgt, sondern weil die über 70 Bögen voller Notizen und codierter Erläuterungen einfach nicht ersetzt werden können...

Jeder Vorschlag eines Neubaus wurde bislang mit wütenden Protesten beantwortet, selbst als nach einem Brand ein Seitenflügel abgerissen werden sollte, kassierten die Arbeiter Prügel und mussten auf den geborstenen Fundamenten neue Mauern errichten. Die Bürger schätzen vor allem, das man hier „alles haben kann, was man sucht“, es gibt sogar einige Seitenaltäre der Sonnengötter und vergessener heidnischer Erzgeister. Auch der Klerus schätzt den alten Bau, denn selbst wenn ein moderner Tempel schöner, heller und akustisch weniger verwirrend wäre, die vielen Altäre, Kapellen und Schreine bieten ihnen doch immerhin begehrte Pfründe und Privilegien. Mit allen Nebenaltären, Kapellen und bepfründeten Schreinen arbeiten hier der Hohepriester, die 40 Domherren und 30 rangniedere Priester, dazu gut 80 Mönche und Nonnen sowie an die 130 Tempeldiener der unterschiedlichsten Ränge, viele davon gehören aber eigentlich nicht zum Tempel sondern zur Stadtverwaltung.

Was kaum einer weiß: Der alte Tempel diente einst als Siegel, um einen bösen chaotischen Erzdämon in seinem Gefängnis zu halten. Dieser enorm mächtige Verwirrer kämpft seitdem gegen seine spirituellen Fesseln, und Spuren seiner Macht haben sich auf den Tempel ausgewirkt. Gegen die Macht der Elementarherren und ihrer Diener kann er aber nicht bestehen, und so ist der Tempel zwar ein Bild des Chaos, aber eines guten, vielfältigen, kreativen Chaos, das nicht altes zerstört, sondern neues schafft. Mehrere geheime Gruppen in der Stadt wissen von dem Dämon und nutzen den Tempel für ihre magischen Forschungen und Rituale.

**Regel:** Alle kreativen Tätigkeiten im Tempel erhalten einen Bonus von +2. Zauber der Verwandlung oder Forschungen in diese Richtung werden sogar mit +5 gefördert.

**Der Klosterhof** in Freetown vereint die Klöster und Tempel der Sonne in sich. Jeder der 5 Orden hat hier ein Kloster, und da solche in Albion doch recht selten sind, gibt es hier erstaunlich viele Mönche und Nonnen, zusammen über 300. Der **Hochtempel der Sonnenkirche** ist viel kleiner als der der Monde, dafür aber erst vor 80 Jahren vollendet worden und baulich viel klarer und ansprechender als der verwirrende schwarze Mondtempel. Doch all der Marmor kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Sonnenkirche in Albion wenig zu sagen hat. Der Tempelbezirk, in dem Kirchenrecht gilt und keine

Abgaben gezahlt werden müssen, ist viel zu klein für den Bedarf der Sonnenkirche, sowohl die Residenz des Hohepriesters als auch etliche andere Gebäude mussten außerhalb errichtet werden. Immerhin kommen so viele sonnenkirchliche Kaufleute in die Stadt, dass die handelstüchtigen Stadtherren von Freetown der Versuchung widerstehen, sie noch weiter zu drangsalen.

Nachdem viele arrogante und streibare Kirchenherren an den Bürgern scheiterten, hat der Patriarch jetzt einen seiner besten Leute geschickt, der schon im Korallenmeer große Erfolge bei der Missionierung erzielte und jetzt die sturen Albioner durch sanfte Mittel auf seine Seite ziehen will. Das Hospiz der Matrina hat einen neuen Flügel für arme Kranke erhalten, Kleriker des Justitiar bietet ein kostenloses Schiedsgericht für Bagatellfälle, das zunehmend die teuren Niedergerichtsverfahren ablöst, und in prominenter Lage ist gerade eine Tempelschule im Bau, die sowohl einfache als auch höhere Bildung auf gutem Niveau bieten soll.

#### **Hohepriester Sadurin von Tzenych**

**Beschreibung:** Der hochangesehene Hohepriester ist für sein Amt noch jung (keine 50), hat aber schon mehr politische und missionarische Erfahrung als die meisten seiner Kollegen. Er ist sehr jovial und scheint wirklich jeden Gast, Bittsteller oder Beschwerdeführer ernst zu nehmen.

**Rolle:** Als Problemlöser der Sonnenkirche hat er noch nie länger als 3 Jahre in einem Tempel gedient, und auch die recht aussichtslose Arbeit in Albion scheint ihn schon zu langweilen. Daher hat er sich nach der Reform der örtlichen Kirche mit der Clanpolitik des Hochlandes beschäftigt und ist jetzt einer interessanten Verschwörung einiger mächtiger Logenherren auf der Spur. Dass er kurz vor der Enttarnung eines schrecklichen Geheimnisses steht ahnt er nicht - seine Feinde hingegen schon, und sie bereiten gerade seine Vertreibung oder Ermordung vor. Nebenbei hat er sein eigenes kleines Geheimnis, denn er hat sich im Korallenmeer etwas zu eng mit den Kulturen der Blumenpriesterinnen beschäftigt und fiel unter den magischen Liebesbann einer ihrer Stammesführerinnen.

**Persönliche Fähigkeiten:** Sonnenpriester Grad 3, brillanter Diplomat. Seit seiner „Versklavung“ ist seine natürliche Emphatie noch stärker ausgeprägt, er spürt permanent die Gefühle seiner Umgebung und versucht, sie zum positiven zu verbessern.

**Macht und Ressourcen:** Gefolgsmann des Patriarchen, Herr der Sonnenkirche der Stadt, verfügt über eine Leibgarde, ein Dutzend assistierende Priester und gut 3000 Gulden pro Jahr.

Das **Three Crowns Inn** in St. Alamy gehört zu den beliebtesten Gasthäusern der Stadt, nicht nur wegen der begrenzten aber sehr guten Speisekarte, sondern vor allem wegen der interessanten Gäste. In dem gemütlichen Schankraum treffen täglich die Honoratioren der Stadt auf normale Bürger, der Hohepriester genießt hier nach der Mondentagspredigt sein Bier und der letzte König von Albion hat mehr Gesetze hier verabschiedet (und gebrochen) als in seinem Palast. Eine wichtige Funktion ist die Möglichkeit, informell und ohne Anmeldung auf bedeutende Leute zu treffen. Allerdings setzt der Wirt eisern das Gebot durch, das niemand bei seinem Bier gestört werden darf.

Die Schankstube ist mit ihrer Empore und dem großen eisernen Kerzenleuchter unter der Decke zwei Etagen hoch, auf der Empore sind nur Stammgäste willkommen (einer der wenigen Orte, an denen ein alter Arbeiter mehr Rechte hat als ein reicher Schnösel), vor der Bar mit den verstaubten alten Weinflaschen und immer frischen Bierfässer drängen sich die Massen der normalen Besucher. Wann immer die SC das Lokal betreten, können sie mit W6 würfeln, fällt eine 1, ist gerade eine bedeutende Persönlichkeit anwesend (zumindest Graf, General, Admiral, Domherr, Kaufherr oder gar die Königin. Dann aber ist kein Platz mehr für Gäste, denn ihre Leibgarde geht immer mit - natürlich auf ein gutes Bier, nicht weil sie hier, inmitten ihrer treuen Untertanen, Schutz bräuchte!

Kategorie: Gepflegt, Preise x  $1\frac{1}{2}$  (Stammgäste x 1)

**Church Street** in St. Allamy bietet eine Reihe von Schulen, Bibliotheken und Buchhändlern, vor allem aber die albionische Pressen hat hier ihren Sitz. Das große Pressehaus der „Albion Weekly“ bildet die Kopfseite der Straße, hier werden die Nachrichten der Welt gesammelt und zur wichtigsten und vertrauenswürdigsten Zeitung des Landes zusammengestellt. Ein Dutzend kleinere Blätter hat sich auf reißerische Aufmacher oder Spezialgebiete beschränkt, um eine Nische zu finden. Die hiesigen Schreiberlinge sind immer hinter soliden Informationen wie auch windigem Klatsch her, nur hier gibt es schon Ansätze einer echten professionellen Presse. Gelegentlich kommt es zu Tumulten, wenn eine Gruppe oder eine mächtige Person sich beleidigt fühlt, aber die Verlagshäuser haben ihre Fenster mit soliden Läden versehen und die Polizei unterhält hier eine eigene kleine Wache und stets sind auch einige der „Fliegenden Säbel“ anwesend. Jeden Morgen holen sich hier die Zeitungsjungen ihre Waren, die sie bis zum Mittag verkauft haben müssen, und schwärmen in die ganze Stadt aus.

Die **Royal Bookhall** entstand aus einer Stiftung des Königs Snithel II., der bei einem Krieg gegen Bourbon eine größere Menge Bücher (und sonst nicht viel) erbeutet hatte. Auch wenn er „Schreibkram“ keine große Bedeutung zumaß, wollte er doch nicht diese eher magere Beute in Silber umsetzen. Also stiftete er sie der „Wissenschaft“ und ließ ein Gebäude errichten, in das auch spätere Könige ihre überzähligen Bücher bringen ließen. Inzwischen ist das kleine Gebäude offiziell voll - viele Räume kann man nicht mehr erreichen ohne größere Mengen von Büchern umzuräumen. Ein Anbau wird seit langem gefordert, wurde kürzlich sogar beschlossen (das Baugelände ist schon geplant, die Grundrisse sind markiert), ist aber noch nicht voll finanziert. Und so schwinden die Materialhaufen nach und nach, die Schäden an den Nachbarhäusern werden durch beste Ziegel oder gar sorgsam behauene Ecksteine aus hellem Granit geflickt, und nur noch die Ratten finden ihren Weg zwischen den unschätzbaren Bücherstapeln.

Das **Science Theatre** gehört gleichermaßen der Universität und dem Hochgericht, dass hier den angehenden Ärzten, Chirurgen und Nekromanten frische Leichen zur Verfügung stellt (die Delinquenten dürfen wählen, ob ihre Kadaver vor dem Ende in „der Grube“ von Gravemoore wochenlang den Raben zum Fraß dienen oder zu wissenschaftlichen Zwecken geöffnet und dann ordentlich begraben werden. Die meisten Gauner sind konservativ und bevorzugen die Grube) damit sie ihr anatomisches Wissen mehren können. Der kleine runde Sektionssaal mit den steilen Sitzrängen für bis zu 120 Zuschauer zieht immer auch reichlich „wissenschaftlich interessierte Laien“ an, die für  $\frac{1}{4}$  Gulden Eintritt ein ungefährliches Grauen erleben und damit später auf den Bällen und in den Logen schaurigen Gesprächsstoff haben.

Im kühlen Keller werden zwischen magisch erzeugten Eisblöcken die frischen Leichen gelagert, über dem Sektionssaal des doch recht schmalen Gebäudes ist auf 2 Etagen ein „Kabinett der naturwissenschaftlichen Exponate“ untergebracht, dessen Eintritt mit nur 2 Talern noch bezahlbar ist. Schauerliches gibt es aber auch hier, denn neben Präparaten von Ungeheuern und exotischen Tieren findet man auch Leichenteile, missgebildete Föten oder wiederliche Unbeschreiblichkeiten in großen Gläsern mit gelblich trübem Alkohol. Nekromanten oder Mediziner unter den SC können hier sehr gute Lehrer in Anatomie finden, Ermittler einige recht gute Leichenbeschauer, die im Gegensatz zu den sonst aufgesuchten Grabwächterinnen auch nicht vor dem Öffnen der Leiche zurückscheuen - vorausgesetzt, Obrigkeit und Angehörige stimmen der Prozedur zu.

**In der City of Freetown:**

**Free Market** ist das wirtschaftliche Zentrum von Freetown und damit der ganzen Stadt. Die vier Seiten des großen, langgezogenen Platzes sind mit prachtvollen Gebäuden gesäumt, vor allem der Kaufhalle, der Börse, dem Kornspeicher und zahlreichen Gildehäusern. Markt ist hier jeden Tag, und zwar dreimal pro Woche für Lebensmittel und dreimal für sonstige Waren, wobei an Sonn- und Mondentag nur Anhänger der anderen Kirche verkaufen dürfen. Montentags dominieren daher ausländische Kaufleute mit exotischen Waren. **Die Kaufhalle** ist den reichen Kaufleuten vorbehalten, die hier ihre kostbaren Waren als Muster ausstellen und in kleineren Mengen verkaufen. Wachen an den Toren sondern ärmlich gekleidete Besucher aus und kontrollieren den Warenumsatz. Außerdem gibt es im Dach die Amtsstuben der Kaufmannsgilde, einen Saal für Gildentreffen und im Keller gut gesicherte Lager für Wertsachen. **Das Rathaus** von Freetown zeugt mit seinen 12 Türmchen und den 60 Wappen der amtierenden Ratsherren vom Stolz der mächtigen Handelsherren. Neben den üblichen Verwaltungsaufgaben, dem Gefängnis für säumige Schuldner, der Eichstube und einer Abteilung der Stadtwache gibt es hier auch große Lager für Naturalabgaben, die in Läden im Keller verkauft werden. **Der Kornspeicher** ist eine Art Festung in der Stadt, mit dicken Mauern, die erst dicht unter dem Dach von Fenstern durchbrochen sind, ständiger Bewachung und soliden Erkern als Flankensicherung. Hier lagern die Reserven an Getreide, das zwangsweise über die Stadt gehandelt werden muss, um in Notzeiten zentral verteilt zu werden. **Die Gildenhäuser** der Stadt, 38 an der Zahl, zeigen mit ihren prachtvollen Fassaden von der enormen Bedeutung der Gilden, deren Waren nicht nur im ganzen Land begehrt sind, sondern auch an allen Küsten des Reiches verkauft werden.

**Die Börse** im Osten von Freetown ist den indirekten Geschäften vorbehalten. In der Nähe des eher unscheinbaren Gebäudes, in dem mit Wertpapieren und Firmananteilen gehandelt wird, gibt es eine Reihe wichtigen Einrichtungen der albonischen Wirtschaft. **Der vereinigte Bund der Seeverversicherer** bietet den Freihändlern und Großkaufleuten die Möglichkeit, Schiffe und Waren zu viel geringeren Tarifen gegen Verlust zu sichern als in anderen Nationen, in denen die Versicherungsbranche ein Hochrisikogeschäft mit stolzen Tarifen von mindestens 10% im Jahr ist. **Die Royal Bank of Albion** ist nicht nur die Zentralbank des Landes, die die vielen kleinen Privatbanken miteinander verbindet, sondern auch die beliebteste Möglichkeit des Adels, Kapital

ohne eigene Handelstätigkeit gewinnträchtig zu vermehren. In den Kellern der Bank lagern Gerüchten zu folge niemals weniger als 1 000 000 Gulden in Silber- und Goldmünzen, jedenfalls muss die Bank eine solche Summe als Deckung für ihre Wechsel binnen eines Tages aufbringen können. Das Haus wird mit wenigstens 20 bewährten Elitesoldaten und einem Arsenal aus Schlössern, Fallen, Siegeln und Wächtergeistern gesichert. Nicht zu vergessen ist **Gillimans Wettstube**, in der man ohne das Alibi geordneter Geschäfte sein Geld riskieren kann. Hier wird definitiv auf alles gewettet, was aus der Sicht eines Albioners eine Wette wert ist. Der Besitzer ist ein meisterhafter Kenner von Pferden, Betrügern und Politik (das müssen wohl eng verwandte Gebiete sein...), dazu ein guter Kontakt zur Unterwelt.

**Gamrings Kaufhaus** in Freetown begann als Kaufmann mit guten Kontakten aber wenig Kapital, der auf Wunsch nahezu jede legale Waren binnen kurzer Zeit beschaffte. Da er stolze Preise verlangte und einen guten Ruf aufbaute, kam er schnell zu Reichtum, kaufte sich ein schmuckes Haus und begann, ein großes Angebot von Waren aller Art anzubieten, um sich die aufwändigen Suchaktionen zu sparen. Heute ist Gamrings die erste Adresse für jeden, der etwas ausgefallenes und teures sucht. Auf 5 Etagen findet man vor allem Kleidung und Zubehör, Haushaltswaren, Geschirr, Schmuck, Kunst, Bücher, Delikatessen und sogar Artefakte. Daneben gilt auch heute noch: Jede bestellte Ware wird beschafft, meist binnen 6 Wochen. Die Preise für Waren im Angebot liegen 20% über dem Durchschnitt, bei Beschaffungen kommen 50 bis 200% hinzu. Dennoch ist der Laden immer voll, und die wohlhabenden Herrschaften kommen nicht nur zum Flanieren und zum Besuch der guten Cafes und erstklassigen Garküchen hierher, sondern kaufen auch reichlich von allem.

**Harbour Street** in Freetown bildet die Grenze der wohlhabenden Innenstadt zum ärmlichen und dreckigen Hafen. Offiziell soll der schmiedeeiserne Zaun in der Mitte der Straße nur den Verkehr regeln, aber jeder weiß, dass gewisser Abschaum ihn nicht zu übertreten hat. Verstöße werden von den wachsamen Coppers geahndet, indem die Bettler, Huren und Diebe für eine Nacht in das heruntergekommene, löchrige und ziemlich unsichere **Hafengefängnis** gesperrt werden - von den Wachen gibt es dazu eine Tracht Prügel als „Willkommen“ und eine weitere als „Abschied“, und die Langzeitinsassen plündern alle Neulinge ohne Gnade aus. Etwas wohlhabendere Delinquenten kommen für ein Trinkgeld in die Zellen des Rathauses oder eines Wachhauses, während aus

anderen Teilen der Stadt immer wieder ganze Kähne voll Landstreichern und Herumtreibern zur „Erziehung“ herangekarrt werden. Echte Schwerverbrecher werden allerdings in der alten Burg untergebracht, denn die maroden Mauern, rostigen Schlösser und korrupten Wachen können die wöchentlichen Ausbrüche nicht verhindern. **Copperhouse** wird nicht nur wegen seines grünen Kupferdaches so genannt, hier haben auch die „Coppers“ von Freetown ihr Hauptquartier. Es gibt Waffenkammern unter dem Dach, Schreibstuben für die lästige Aktenarbeit, ein etwas chaotisches Archiv, einen Saal, Einzelzellen im Keller und das „Sonderbüro“, in dem die Spezialisten der Polizei (Nekromanten, Kopfgeldjäger, Vampirjäger) die schwierigen Fälle bearbeiten, dazu ein kleines „Fahnenheiligtum“ für die Verteidigungen.

#### Typischer „Copper“ (Grad 1)

**STR:** 12 **GES:** 11 **INT:** 9 **CHR:** 9

**WK:** 11 **WN:** 10 **VT:** 11 **LP/AP:** 15

#### Angriffe:

Waffenlos 12 (Ringeln) oder  
Knüppel 14 (W6+2 B) oder in Krisenzeiten  
Spieß 14 (W6+3, Verteidigung +2) oder  
Armbrust 9 (W6+2 P)

#### Abwehr 7 (14 PW 3)

**Wichtige Fähigkeiten:** Heimlichkeit 10, Einschüchtern 11, Verhör 11, geheime Pfeifsignale ES 1.

**Beschreibung:** Der typische Stadtwächter von Broadborough trägt eine blaue Uniform mit schwarzem Lederpanzer und Messinghelm, dazu lässt er seinen Knüppel lässig an der Schlaufe um das Handgelenk kreisen.

**Rolle:** Die meiste Zeit bewachen die Coppers ihre Ecke im Revier oder gehen zu zweit auf Streife, bei Sichtung von Kriminellen pfeifen sie mit ihren schrillen Wachpfeifen Verstärkung herbei, ein Ruf, der schnell aus allen Richtungen erwiedert wird, und mit dem sie auch einfache Informationen übermitteln können. Kurzschwert, Spieß und Armbrust erhalten sie nur in Krisenzeiten, sonst reichen ihnen die vielgenutzten Knüppel völlig.

**Ausrüstung:** Mit Leder umwickelter Edelholzstock, Messinghelm mit Citywappen, blaue Uniform, Leib- und Unterarmpanzer aus schwarzem Leder, abgelaufene Stiefel, Wachpfeife mit einzigartigem Klang, bei Nacht oder Nebel Blendlaterne, bei Regen einen geölten Umhang.

Die „New Bridge“, recht neu und solide aus Stein gebaut, verbindet Freetown mit Royal City. Sie ist breit, mit kleinen Schreinen und Skulpturen versehen und frei von störenden Buden. Dafür hat sie insgesamt 4 Türme: 2 sichern jeweils die Tore an den Brückenköpfen, die beiden anderen bilden mit ihren

langen Zugbrücken den sicheren Zugang für Seeschiffe zum Hafen der Stadt. Die Passage kostet für Wagen und Reiter je 3 Heller, während die alte „Long Bridge“ kostenlos aber meistens verstopft ist. Sie dient nicht nur als Verkehrsweg, sondern sichert auch die Hafenviertel gegen Angriffe von See aus. Dafür gibt es in den Türmen Geschütze, und in den kleinen Erkern am Geländer kann man Drachenbüchsen postieren. Die alteingesessenen Bürger der Stadt sind zwar stolz auf dieses neue, meisterhafte Bauwerk, benutzen selbst aber lieber die gute alte Long Bridge, auf der es immer etwas zu kaufen, zu hören und zu sehen gibt - wenn auch nicht den Fluss, der von Häusern verstellt ist.

**Das Hafenviertel** jenseits der Harbour Street ist ein Gewirr aus Kanälen und Hafenbecken, finsternen Lagerhäusern und lärmenden Werkstätten, prächtigen Schiffen und erbärmlichen Mietskasernen, das auch in der Nacht nicht wirklich zur Ruhe kommt. Die Schauerleute schufteten in 2 knochenbrechenden Schichten Tag und Nacht, verdienen aber wie auch die Führer der quietschenden Holzkräne und der nach zwergischem Vorbild errichteten Ponyzüge auf Holzschienen gutes Geld, denn der Handel muss laufen, die Schiffe schnell ent- und wieder beladen werden. Wer die enorme körperliche Belastung aber nicht schafft oder bei den herrischen Vorarbeitern mit ihren stets schlagbereiten Eisenhaken nicht gut angesehen ist, der muss sich mit unsicherer Arbeit zu jämmerlichen Löhnen in den stickigen kleinen Maufakturen begnügen, Kleinhandel mit billigsten Waren betreiben oder gleich sich selbst verkaufen, für einen kupfernen Dreier in stinkenden Gossen oder wenig besseren Kaschemmen.

Der enorme Warenumsatz zieht natürlich auch Diebe und Räuber an, die immer wieder ihren Anteil abzweigen, und geschickte Gauner können hier viel Geld machen. Allerdings sind die wenigen Deckschützen der Schiffe schwer bewaffnet und haben von ihren Kapitänen Anweisung, ungeladene Gäste sofort zu erschießen. Auch die Kaufleute sorgen sich um ihre Waren, und so gehen zu den Doppelstreifen der Coppers auch hunderte privater Wachleute Streife, kümmern sich aber immer nur um die Waren ihres Herrn und lassen sich in dem Gewirr aus Gebäuden, Straßen und Wasserflächen leicht abschütteln. Wer aber von ihnen gefasst wird, der muss froh sein, wenn er mit einer satten Tracht Prügel und einigen Wochen im Hafengefängnis davon kommt - immer wieder werden glücklose Gauner tot aus dem Fluss gezogen, aber auch Wachleute und Hafendarbeiter fallen immer wieder der Gewalt zum Opfer.

**Hellsgate Inn** ist der Name, den Einheimische dem stinkenden Schlund eines überbauten und von Abwässern verseuchten Baches gegeben haben, der in den Hafen von Freetown mündet. Hier, immerhin überdacht und durch die Fäulnis etwas erwärmt, haust der Abschaum der Stadt, eine Bande von Krüppeln und Geisteskranken, entflohenen Tiermenschenknechten und mit Narben und Brandzeichen übersäten Verbrechern, die selbst von der mächtigen Gilde in Ruhe gelassen werden. Wie weit das Tunnelsystem unter die Stadt reicht ist unbekannt, aber hier leben sicher 300 und mehr traurige Gestalten. Sollten sich einmal Fremde in diesen Ort verirren, werden sie ohne Gnade eingekesselt und mit einem Hagel aus Wurfgeschossen getötet, bis auf die Haut ausgeplündert und vermutlich roh gegessen.

Eines der Geheimnisse ihres Überlebens ist der **Wurmtempel**, der hier willige Diener findet, die längst jede Spur von Skrupel verloren haben. Natürlich wird der Teufelskult nicht von diesem stinkenden Abschaum geleitet, sondern vom inneren Zirkel, dessen in Purpur gekleidete und maskierte Wurm-priester durch einen Geheimgang irgendwo aus den besseren Teilen von Freetown erscheinen, um ihre Anweisungen zu verteilen. Die Gelegentlichen Überfälle von pestilenzmäßig stinkenden und mit dreiköpfigen Lumpen bedeckten Kampfdämonen scheinen hier willige Körper zu finden.

**Handelshaus Steedings** ist ein typischer Vertreter des albischen Kapitals. In dem schmucken Haus mit der skulpturenverzierten Sandsteinfassade gehen auf 4 Etagen mehr als 100 Schreiber, Handelshelfer und Kaufleute ihrer Arbeit nach, das Kapital stammt von mehr als 200 stillen Anteilseignern, 5 reiche alte Kaufleute bilden den Vorstand, der alle wichtigen Entscheidungen fällt. Investiert wird in so ziemlich alles, es gibt ein Dutzend Niederlassungen (davon die Hälfte außerhalb Albions), mehrere Manufakturen, eine Kohlemine, 6 eigene Schiffe, Anteile an über 30 anderen, Mietshäusern und Ländereien als sichere Kapitalanlage und dem letzten Rechenschaftsbericht nach wenigstens 80 000 Gulden an ausgegebenen Krediten (denen an die 40 000 an aufgenommenen gegenüberstehen).

Die Anteilsverzinsungen der letzten 5 Jahre lagen bei  $9\frac{3}{4}\%$ ,  $-6\%$ ,  $12\frac{1}{2}\%$ ,  $17\%$  und  $3\frac{1}{4}\%$ , insgesamt ein solides aber dank einiger geplatzter Kredite und Fehlinvestitionen nicht überragendes Ergebnis. Die Schuld an den gewinnschmälernden Entscheidungen wird allgemein der Überalterung des Vorstandes zugeschoben, für den sich bei den Investoren schon tatkräftige junge Ersatzleute aus der kaufmännischen Leitung anbieten. Ob aber bei der nächsten Jahresversammlung tatsächlich Köpfe rollen steht

noch in den Sternen, die alten Fische im Vorstand haben schon ganz andere Krisen überstanden.

Die **Bluebrickroad** ist eine der typischen kombinierten Wohn- und Geschäftsstraßen von Freetown. In den schmalen hohen Fachwerkbauten ist im Erdgeschoss stets ein kleiner enger Laden, zumeist mit Werkstatt und Lager nach hinten zum engen Hof hinaus, auf dem auch Plumsklo und „Goldgrube“, ein kleiner Stall für Hühner, Kaninchen, Ziegen und Schweine und eine klapprig gezimmerte Bude für arme Arbeiter zu finden ist. Im ersten bis dritten Stock wohnt je eine Familie in  $2\frac{1}{2}$  kleinen Räumen (Wohnküche, Stube und Flur), mitunter hat eine etwas wohlhabendere Familie auch 2 Etagen verbunden. Unter dem Dach gibt es neben Gerümpel, Wäscheleinen und oft einem kleinen Taubenschlag winzige Lehrlings- oder Dienstmägdekammern.

Ein Alehouse, einen Metzger und ein Milchgeschäft gibt es in jeder Straße, dazu meist auch einen Bäcker, einen Gemüseladen und einen Krämer, der nicht selten nebenbei als Pfandleiher dient. Die anderen Läden einer Straße gehören meist zu einer Gilde oder wenigstens ähnlichen Bereichen, so findet man in der Brickroad seit jeher Töpfer, Keramikmaler und Geschirrläden, die eigene oder importierte irdene Geschirre anbieten. Dabei sind die Tonwaren aus Broadborough nicht gerade berühmt oder für den Import geeignet, sie erfüllen vor allem die lokalen Bedürfnisse nach preiswerten und den hiesigen Geschmack entsprechenden Koch-, Ess- und Vorratsgeschirren. Ein großer Haufen am Ende der Straße sammelt alle anfallenden Tonscherben, die wöchentlich abgeholt werden.

**Wichtige Läden** der Stadt sind unter anderem folgende: **Correlis Arms** ist der wichtigste Waffenhändler der Stadt, neben seinem Hauptgeschäft mit Militärbedarf bietet er auch eine ausgesprochen große Auswahl von Waffen einfacher Qualität, während der viel kleinere Konkurrent **Dillingham Blade & Plate** sich auf Waffen und Rüstungen guter bis allerbesten Qualität für den gehobenen Anspruch und Geldbeutel spezialisiert hat. Beide produzieren keine Waffen, sondern kaufen sie aus dem Ausland und von einem Dutzend örtlicher Manufakturen und den Gilden der Klingenschmiede und Büchsenmacher, während Rüstungen fast immer aus dem Gomdland importiert werden. **Mr. Upperwoods Gentlemen Style** ist der angesehenste Schneider für gediegene Herren, während **Niques** modische Herrenkleidung aus Bourbon und Soldale nach Maß schneidert. Damen der Gesellschaft finden bei **Yasiphel Nadelfein** einen elfischen Schneider von unendlicher Raffinesse, der allerdings gerade zur Ballsaison vollständig aus-

gebucht ist. **Magister Merkurio** bietet Seekarten und Navigationsinstrumente, allerdings macht er nur für albische Freihändler die Schubladen mit den wirklich guten Karten auf.

**Blacks Shop** ist nur für Gildediebe zugänglich und nicht nach außen erkennbar, außerdem ist er in den letzten Jahren viermal umgezogen. Denn er bietet die beste Auswahl von Dietrichen und Spezialwerkzeugen, Geheimwaffen und Tarnkleidung sowie hochwertigen Gaunerbedarf aller Art - zu Preisen, die sich nur Meisterdiebe leisten können. **Ayden der Schreiber** schließlich führt sein kleines Geschäft ambulant, er gilt als einer der besten Dokumenten- und Siegfälscher des Landes. Seit einigen ernsten Problemen mit der Obrigkeit hat er sich aber völlig auf ausländische oder private Dokumente verlegt, albische Staats- oder auch nur Gemeindesiegel fasst er nicht mehr an. Allerdings bietet er sich gerne als sehr guter Lehrer an, da dass Vermitteln von Fälscherwissen im Gegensatz zu seiner Anwendung legal ist. **Der schöne Gill** schließlich ist einer der reichsten Hehler der Stadt, er kauft nur Juwelen, Artefakte und Kunstwerke von mindestens 20 Gulden Wert.

**Ye olde Theater** ist ein offener Rundbau aus Fachwerk, eigentlich wie die früheren Bühnen der Stadt als Provisorium gedacht, aber inzwischen über 80 Jahre alt. Die besseren Besucher können sich Logen in den 5 Etagen der Ballustrade mieten (1 G, Platz für 4 bis 12 Personen), das gewöhnliche Volk begnügt sich mit einem Stehplatz für  $\frac{1}{2}$  bis 2 Taler. Fast alle Vorführungen sind ausgebucht, denn die Bürger der Stadt lieben es, sich eine derbe obszöne Komödie mit aktuellen Anspielungen oder ein blutiges Drama voller Verbrechen und Mord anzuschauen, von den zahlreichen Kleinhändlern mit ihren Bauchläden Pasteten, Würste Gebäck und Obst zu kaufen und die Reste bei Missfallen auf die Schauspieler oder Stückeschreiber zu schleudern (letztere müssen bei der Premiere in einer speziellen Loge seitlich der Bühne sitzen, da die Theaterbetreiber fürchten, das Publikum könnte sich bei Missfallen sonst am Theater selbst austoben...).

Die anderen Spielhäuser der Stadt sind entweder sehr klein (viele Truppen treten einfach in den Gruben der Fighting Inns auf) oder nur einer exklusiven Klientel zugänglich (so das **Royal Playhouse** in Royal City, in dem die feine Gesellschaft ihre teuren Kleider und Juwelen gassi führt, oder das **Artisiaenum** in dem ausschließlich moralisch erbauliche Stücke beider Kirchen aufgeführt werden - beliebt sind die rührseligen Feiertagsspiele, gefürchtet die „eingefrommten“ Varianten populärer Stücke, die immer wieder von Priestern oder Frömmern nach

ihrem Geschmack umgeschrieben werden). Doch das alte Theater, um das viele nette Inns zum Gespräch laden und Schneider und Friseure gleich die auf der Bühne gesehene Kreationen kopieren, ist für alle Schichten offen und gilt als DAS Theater der Stadt. „Ich gehe ins Theater“ bezieht sich also immer auf das alte Theater, ansonsten sagt man „Ich sehe mit ein Stück an“.

#### *Sir Uther Tanglewood*

**Beschreibung:** Der Abkömmling einer nicht sehr berühmten, dafür aber alten und angesehenen Baronsfamilie kleidet sich stets gut und nach der neuesten Mode, vielleicht etwas schriller als es in der Oberschicht gern gesehen wird. Mit dem dünnen Schnurrbart und der langen Lockenperücke, dem Degen an der Seite und dem gepuderten Gesicht wird er oft nicht ernst genommen und für einen frivolen Lebemann gehalten, dem es an Geist und Bildung mangelt.

**Rolle:** Der adelige Schreiberling gehört zu den wenigen Künstlern, die sich dank ihres Erbes nicht um die Vermarktung ihrer Arbeit kümmern müssen. Dabei gehört er zu den erfolgreichsten Dramaturgen des albischen Theaters, vor allem seine blutigen Dramen, in denen es vor Verrat, Mord, Inzest und Ketzerei nur so wimmelt, erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Seine bisher einzige Komödie wurde verboten, da sie zu viel peinliche Wahrheiten aus den besseren Familien enthüllte und ihm ein Dutzend Duellforderungen einbrachten, denen er sich nur durch einen Kurzaufenthalt in Graybone entziehen konnte. Die dort gemachten Erfahrungen setzt er gerade in ein neues Stück um, dass mit großer Spannung erwartet wird.

**Persönliche Fähigkeiten:** Eleganter Glücksritter und lausiger Fechter (kann kein Blut sehen), aber auch umfassend gebildet und ein begnadeter Dichter und Dramaturg. Erstaunlich, dass ein so netter, sanfter und höflicher Mensch dermaßen üble Verbrechen, Intrigen und Perversionen erdenken kann. Und jetzt hat er auch noch eine Irrenanstalt von innen gesehen...

**Macht und Ressourcen:** Angesehene Familie mit mehreren einflussreichen Mitgliedern, besitzt ein schönes Landgut und ein Stadthaus, viele Gönner und Bewunderer. Gerade bei den vornehmen Damen sind es weit mehr, als gut für ihn wäre. Jeder Schauspieler des Landes will auf seine Bühne und ist bereit, dafür fast alles zu tun.

**In der Royal City:**

**Der königliche Palast** erstreckt sich über fast 200 Schritt am Diven, unterhalb der alten Burg und oberhalb der New Bridge, die den Zugang in die Stadt sichert. Die Lage erlaubt nicht nur einen guten Zugang zum Fluss, der als wichtiger Verkehrsweg dient, und garantiert einen guten Blick und Schutz vor Eindringlingen. Vor allem kann der Palast hier von jedem gut gesehen werden, demonstriert die königliche Macht und suggeriert zugleich mehr Offenheit und Nähe als die grauen Mauern einer Festung. Zur Landseite hin erstrecken sich die Gärten, nicht so groß und weit wie bei ländlichen Anlagen, aber gut gepflegt und prachtvoll gestaltet, geprägt von schwer duftenden Rosenpflanzungen und plätschernden Wasserspielen. Umgeben ist die ganze Anlage lediglich von einem schmiedeeisernen Zaun von doppelter Mannshöhe, dessen Tore von Soldaten der Borough Guard bewacht werden. Die breite Allee vor dem Zaun ist die Adresse der teuersten Läden und besten Hotels, außerdem für die feine Gesellschaft und die, die gerne dazu gehören würden, einer der liebsten Orte zum Flanieren.

Die Flügel des Palastes gruppieren sich um 3 schmale längliche Innenhöfe, die Licht auch in die hintersten Winkel lassen. In der Architektur zeigt sich der Übergang der alten Bauweise mit ihren Türmchen, Erkern und Bogenfenstern zur neuen Mode, die zahlreiche große Glasfenster, hohe Kassettendecken, Säulengänge in den Höfen und reiche Malereien, Reliefs und Skulpturen aufweist. Die Innenräume sind überaus prächtig und dank Glasfenstern und aus Stein gehauenen dekorativen Kaminen auch angenehm zu bewohnen. Hier finden neben der königlichen Familie gut 300 Höflinge, 200 Beamte und mehr als 800 Diener Platz. Gewohnt wird in kleinen Appartements mit 2 Zimmern (Vorraum und Schlafgemach), dazu gibt es etliche Salons, Musikzimmer, Bibliotheken und lange breite Gänge mit bequemen Sitzbänken, in denen man sich „auf neutralem Grund“ Treffen kann.

Hier im Palast lebt die königliche Familie, dank der blutigen Säuberungen durch ihren bösartigen Vater lediglich einige entfernte Neffen und Nichten der Königin, zwei uneheliche Halbgeschwister und ihr greiser Großonkel, von der Marter seines eigenen Neffen grausam zernarbt. Weitaus zahlreicher ist die Schar der Höflinge. Zunächst einmal gibt es natürlich die traditionellen Hofämter, dann ausländische Diplomaten, gerade zu Besuch weilende Fürsten, Söhne und Töchter des Hochadels die hier als Pagen und Hofjungfern eine Ausbildung erhalten, sowie die Hofdamen der Königin. Dazu darf jeder Höfling eine Anzahl von Kammerjüngern und

-jungfern am Hof halten, teilweise wichtige Berater, Geliebte oder Leibwächter, aber auch politische Klienten, die so ihre Interessen am Hof durchsetzen wollen. Schließlich kann jeder Gast, der das Wohlwollen der Königin hat, am Hofe verweilen, was vor allem auf Künstler und Wissenschaftler zutrifft, aber auch auf amüsante Gecken und heroische Abenteurer.

Ohne die Empfehlung eines Höflings ist es nicht leicht, vor die Königin zu gelangen. Natürlich gibt es jede Woche einen Audienztage, zu dem man sich schriftlich anmelden muss, doch von etlichen hundert Bittstellern, die wöchentlich in der Vorhalle des Thronsaales warten, werden nur ein oder zwei Dutzend vorgelassen, nachdem ihre Anliegen von den Hofbeamten geprüft und befürwortet wurden. Einfacher ist es, auf eines der großen Hoffeste zu gelangen, bei denen oft 1000 bis 2000 Gäste geladen sind. Natürlich darf man die Königin nicht direkt ansprechen, so etwas endet schnell im Kerker, zumindest aber mit einem höflichen Rauswurf. Man muss irgendwie das Interesse der Königin erregen, damit man von ihr angesprochen wird. Solch ein Vorgehen erfordert eine gute Kenntnis der Etikette, gute soziale Fertigkeiten, einen ausgeklügelten Plan und das Glück, nicht von anderen Höflingen mit Intrigen ausgeschaltet zu werden. Wenn irgend möglich sollte man sich einen mächtigen Patron suchen, der einem den Weg ebnet - dafür aber viel Geld oder einen großen Gefallen verlangt.

**Das Hotel Crown** in Royal City ist „das erste Haus am Ort“, und in einer Metropole will das was heißen. Es ist ganz und gar auf eine reiche adelige Klientel zugeschnitten, die Appartements kosten mindestens 1 Gulden am Tag und im Restaurant zu speisen ist nicht unter 3 Gulden denkbar, nicht gerechnet die Aufwendungen für angemessene Kleidung. Für jeden Fürsten und Großtuer, der kein eigenes Haus in der Stadt hat und auch nicht bei reichen Gastgebern unterkommt, ist dies die einzige akzeptable Adresse in der Stadt. Mit 40 Appartements reicht der Platz auch die meiste Zeit, und 54 nur halb so teure Zimmer bieten auch weniger reichen Gästen eine standesgemäße Unterkunft.

Als einziges Hotel der Stadt darf es nicht nur einige leichtbewaffnete Rausschmeißer beschäftigen, sondern unterhält eine komplette Garde von 24 Mann mit bronziertem Brustpanzer, federgeschmücktem Helm, reich verzierten Hellebarden und eleganten Degen. Wie gut diese schmucken Gardisten im Kampf sind ist nicht geklärt, in erster Linie dienen sie als Ehrengarde für ranghohe Gäste.

Kategorie: Luxus ++, Preise x 3



**Royal Alley** trennt den Palast von Royal City. Zwei Reihen von Bäumen teilen die Straße in drei breite Spuren. Die innere Spur ist dem Palast zugewandt, auf dem kunstvollen Pflaster flanieren Spaziergänger, bieten Maler ihre Dienste für ein schnelles Portrait oder eine der beliebten Zeichnungen des Palastes an. Die mittlere Spur ist mit weichem Sand gedeckt, auf dem die Hufe der Pferde guten Halt finden und wenig Lärm machen. Allerdings dürfen Wagen und Kutschen nur die äußere Spur nutzen, die mit hellem Schotter die Geräusche der Hufe und Räder dämpft, gleichzeitig aber den eisenbeschlagenen Rädern standhält. Neben Wagen müssen aber auch alle „Lastenträger, Arbeiter und Werktätige“ hier entlang laufen, möglichst weit vom Palast entfernt, den sie nur durch die Rosenbüsche unter den Bäumen erahnen können.

**Round Mile** wird die Pferderennbahn vor den Mauern von Royal City genannt, tatsächlich ein Oval von gut einer Meile Umfang. Das Jahr über trainieren hier Rennpferde und die gefürchteten Reiter der „Fliegenden Säbel“, außerdem finden an den Wochenenden lokale Rennen statt. Jedes Jahr im Winter aber gibt es hier die beiden wichtigsten Rennen des Jahres, das „Royal Derby“ am 13. Blättermond und das „Royal Mile“ am 25. Holzmond. Das Derby dient dazu, die Leistung der neuen Dreijährigen festzustellen, die neben einer Prämie von 1000 Gulden vor allem spekulativ hohe Preise im Verkauf bringen. Haben die Pferde ihre Leistung bewiesen, können sie an der Meile teilnehmen, die neben 3000 Gulden vor allem das enorme Prestige des Siegers bringen – zumindest in Albion für ein Jahr. Um die Meile liegen fast drei Dutzend Ställe und die Kaserne der berittenen Polizei. Zur Zeit der großen Rennen wird auf dem öden Land um die Meile eine kleine Stadt aus Zelten, hölzernen Tribünen und improvisierten Garküchen errichtet, zwischen denen sich die Reichen und Schönen in ihrer besten Winterkleidung tummeln.

**Gardist der „Fliegenden Säbel“ (Grad 1)**

**STR:** 12 **GES:** 12 **INT:** 10 **CHR:** 8

**WK:** 11 **WN:** 10 **VT:** 11 **LP/AP:** 17

**Angriffe:**

Pistolen 12 (W6+2 P) oder

Säbel 15\* (W6+3/5\*) sowie durch das Pferd

Umrennen\* 14 (W6+2 B, Sturz) oder

Niedertrampeln 10 (W6+3 P)

**Abwehr** 9\* (15 PW 4)

**Wichtige Fähigkeiten:** Reiten 13, Einschüchtern 11, Albionisch ES 3.

\*Modis für Reiter schon eingerechnet.

**Beschreibung:** Die gefürchteten leichten Reiter aus Soldale, Gomdland und der Südmarsch setzen

sich mit ihren sorgsam gestutzten Bärten deutlich von der Mode Albions ab, zeigen die Härte und Narben einer erfahrenen Eliteeinheit und benehmen sich den Albionern gegenüber abweisend und arrogant. Leute aus der Heimat hingegen behandeln sie oft viel freundlicher.

**Rolle:** Die Einsatztruppe der Polizei durchstreift das Umland der Stadt und reitet Aufständische, militante Banden und bewaffnete Kriminelle nieder, wobei sie wenig Gnade zeigt. Bevorzugt schicken sie mehrere schnelle Angriffswellen durch eine schmale Straße: *Ausweichen* muss für die Pferde verwendet werden, und nach der dritten Welle donnernder Hufe und blitzender Säbel in einer Runde steht kaum noch ein Gegner.

**Ausrüstung:** Kettenhemd, Messinghelm mit Federbusch, 2 Pistolen, Säbel, Kriegspferd mit Kampfsattel und Satteldecke in Wappenfarben.

**Calligoom House** ist eine typische großbürgerliche Residenz in Royal City, hinter dem schmiedeeisernen Zaun mit dem schmalen Garten (immerhin trennen gut 4 Schritt Freiraum das Haus von denen der Nachbarn) erhebt sich ein dreistöckiges Haus aus sorgsam verputztem Bruchstein mit Ecksteinen aus rotem Granit, das schiefergedeckte Dach ist recht steil und von zahlreichen Fenstern und Schornsteinen aufgelockert. Hinter dem Haus liegt ein sehr sorgfältig gepflegter, von einem hellen Kiesweg und einem weiteren Eisenzaun umgebener Garten, der „Rosebud Square“, der von den anderen 7 Häusern mitgenutzt wird. Eine eigener Stall fehlen, dafür gibt es einen öffentlichen Mietstall mit Abstellplätzen für Kutschen, aber auch eigenen zu mietenden Gespannen nur 2 Straßen entfernt.

Das Erdgeschoss, trotz des Gewölbekellers darunter etwas kühl und feucht, bietet neben der großen und ständig vom Personal belebten **Küche** eine stets gut gefüllte **Speisekammer** mit Vorräten für bis zu 4 Wochen, ein großes offenes **Treppenhaus** das auch als Empfangszimmer dient, eine enge finstere **Personaltreppe** die durch alle Etagen führt und einige kleine **Laiterräume**, darunter auch die mit einer starken Tür und 2 guten Schlössern gesicherte **Silberkammer**, in der die nicht unerheblichen Bestände an Tafelsilber, Kerzenleuchtern und anderen wertvollen Gegenständen lagern. Einen Schlüssel hat der Hausdiener, den anderen die Hausherrin.

Im ersten Stock ist sozusagen der öffentliche Teil des Hauses, wichtigster Raum ist natürlich das große **Esszimmer** mit den prächtigen Wandschränken, dem gemeißelten Sandsteinkamin, der langen Tafel für bis zu 12 Personen, den uralten Wandteppichen aus dem Hochland und, wenn vornehme Gäste erwartet werden, den großen kunstvollen silbernen Servierplatten

auf der langen Anrichte. Abseits davon liegen der kleine aber nach bourbonischer Mode teuer möblierte **Salon** mit seinen hellen pastellfarbenen Seidentapeten und teils gekauften, teils selbst gemalten Aquarellen für die Damen, und der **Rauchsalon** für die Herren, mit kostbaren Mosaiken aus dunklem Edelholz und hellem Perlmutter, Messing und Elfenbein, dicken Teppichen und kleinen geschnitzten Möbeln aus dem Südreich, in dem sich die Herren nach einem reichen Mahl bei Tabak und Brandy unterhalten. Das kleine **Arbeitszimmer** bildet den Abschluss, zählt man nicht die versteckte **Anrichtkammer** mit ihrem Speiseaufzug zur Küche hinzu.

Im zweiten Stock gibt es das **große Schlafzimmer** der Eltern sowie 5 kleinere **Schlafkammern** für Kinder, Gäste und vornehme Angestellte, jedes davon mit einem eigenen kleinen Ofen ausgestattet, der von den Dienstboten durch eine eiserne Klappen aus dem Flur befeuert wird. Dazu gibt es ein kleines **Studium** für die Kinder, in dem auch die Büchersammlung des Hauses untergebracht ist. Das eigene **Bad** mit dem hohen eisernen Badeofen, der hölzernen Wanne und den Schränken für Handtücher und Leibwäsche ist längst nicht in jedem anderen Haus zu finden. Unter dem Dach schließlich gibt es 4 enge kleine **Dienstbotenkammern**, einen **Trockenraum** für die Wäsche und eine **Gerümpelkammer** unter dem Giebel, in der sich Berge aus alten Möbeln und Hausrat ansammeln, die zu wertvoll sind um als Feuerholz oder beim Trödler zu enden, aber zu unmodisch und alt, als dass die Hausherrin sie noch in ihren Räumen dulden würde.

Der Haushalt besteht aus dem Hausherrn und seiner Gattin, der älteren unverheirateten und schon etwas wunderlichen Schwester des Hausherrn (die sich nicht immer gut mit seiner Gattin versteht, dafür aber von den Kindern geliebt wird), der 14jährigen Tochter und dem 8jährigen Sohn (der 12jährige Stammhalter geht auf eine Privatschule auf dem Lande) sowie der gestrengen Erzieherin der Kinder. Das Personal wird vom Hausdiener geleitet und besteht aus Köchin, Stubenmädchen, Zofe und den nur stundenweise kommenden Spül-, Wasch- und Putzmägden. Da die Hausherrin ihren Mann schon länger eines Verhältnisses mit dem hübschen jungen Stubenmädchen verdächtigt, versucht sie sie durch arrogantes Verhalten und Arbeitsüberlastung aus dem Haus zu treiben.

**Rosebud Square** ist einer der typischen kleinen „Privatparks“ der Stadt, ein Quadrat von 15 x 15 m, in dessen Zentrum ein Springbrunnen mit schöner Statue der Aquata ein besonderer Augenfang ist (der aber nur an Montagen läuft, da das Wasser dafür per Hand in den Speichertank unter dem Dach

eines der Nachbarhäuser gepumpt werden muss). Der Rest der Fläche wird von einigen hellen Schotterwegen zum Flanieren, sehr sorgsam gestutzten und immer strahlend grünen Rasenflächen, intensiv duftenden alten Rosenbüschen und einigen kleinen Obstbäumen eingenommen. Die Bewohner nutzen ihn für geruhsame Spaziergänge und kleine Picknicks im Sommer, der fest angestellte und von jedem Haushalt mit 1 Gulden pro Monat (wovon er aber auch Werkzeug, Saatgut und alles andere bezahlen muss) entlohnte Gärtner beschwert sich aber regelmäßig, wenn die kleineren Kinder auf den Rasenflächen toben oder stürmische junge Liebhaber des Nachts über den Zaun klettern, um Rosen für ihre Angebetete zu holen. In mindestens einem Fall blieb aber ein beträchtliches Teil Hose an den eisernen Spitzen hängen, und der Gärtner hat es wie eine Trophäe an den Bogen des eisernen Tores geknotet.

**Die soldalische Nachtloge** ist einer der typischen gepflegt-anruchtigen Amüsierbetriebe von Royal City, in dem nur reiche und angesehene Gentlemen als Gäste geduldet werden, die Preise gesalzen sind und vorgeblich alles dem besseren Verständnis der soldalischen Kultur gewidmet ist. Tatsächlich stammt ein Großteil des weiblichen Personals aus diesem südlichen Land, und auch die Speisen sind (albnionisch abgemildert) nach soldalischer Art zubereitet. Zu Essen, Wein und geflegten Gesprächen gehören aber vor allem Musik und Tanz, abwechselnd als Show auf der Bühne oder, männlicher Gast mit weiblicher Angestellten, auf der Tanzfläche davor. Sofern es den öffentlichen Teil des Ladens, der mit „soldalischen“ Wandmalereien, Säulen und Kübelpflanzen dekoriert ist angeht, bleibt es auch bei diesen gesitteten und legalen Vergnügungen.

Viele Gäste zieht es nach Essen und Show aber in eines der Hinterzimmer, in denen Billard gespielt und auf einer kleinen Bahn gekegelt, aber auch in geschlossener Runde dem illegalen Spiel gefröhnt wird. Auch ein Teil der Tänzerinnen ist zusätzlichem Verdienst nicht abgeneigt und sucht mit den Gästen eines der gemütlicheren Hinterzimmer auf, die Preise beginnen bei 2 Gulden. Priester, moralisierende Politiker und vor allem die Ehefrauen drängen die Polizei immer wieder zu Razzien, aber bislang konnten immer fast alle illegalen Aktivitäten versteckt oder doch zumindest klein geredet werden, so dass der Laden auch weiterhin brummt. An gewöhnlichen Abenden zieht er 30 bis 40 Gäste an, am Abend des Sonntages vor dem freien Mondtag hingegen bietet er mit selten unter 200 Gästen kaum einen freien Platz.

Kategorie: Gepflegt, Preise x 2

**In den Vor- und Zwischenorten:**

Die **Marinedocks** liegen dem Palast gegenüber neben Freetown und sichern die New Bridge, die von Royal City ausgeht. Mit einer eigenen Mauer gesichert stellen sie die zweite große Festung der Stadt dar, allerdings mischen sich hier zivile und militärische Werften, Werkstädten und Lager - der Bedarf der Kriegsflotte ist viel zu unregelmäßig, um den Unterhalt umfangreicher Anlagen zu rechtfertigen. So werden die meiste Zeit Handelsschiffe gebaut oder gewartet und Schiffsausrüstung für den Markt produziert, bei Bedarf hat aber immer die Flotte den Vorrang. Durch ihren offenen Aufbau sind die Docks nicht mit dem Arsenal von Lagunata vergleichbar, auch gibt es hier wenig Geheimhaltung. Spezialschiffe werden auf den Nebelinseln gebaut, die nötigen Waffen oft aus Kavernik oder dem Gomdland importiert.

**Gravemoore** ist vermutlich der größte und unheimlichste Friedhof des Nordreiches, sicher aber von Albion. Nachdem die Friedhöfe um den Mondtempel nicht mehr ansatzweise ausreichten und die kleinen Grabfelder der Zwischengemeinden und Vorstädte nur Gemeindemitglieder aufnehmen wollten, musste ein neuer großer Friedhof eröffnet werden. Da der gute Boden nahe der Stadt für Gartenbau zu begehrt war, wick man auf ein karges abgetorfte Moor aus. Das ganze große Gebiet wurde mit einer Mauer umgeben, einige Wege angelegt und an den Toren für jeden Stadtteil und jede Gemeinde eine Grabkapelle angelegt, vor der Totengräber, Sargzimmerer und Klageweiber ihre morbiden Dienste anbieten.

Im Zentrum des Moores liegt, meist von Nebel verhüllt, das **Kloster der Eschtola**, niedrig und dunkel aber mit einem hohen Turm versehen. Hier wachen drei Dutzend Totenwächterinnen über die Gräber, pflegen die Wege und verwalten die Flächen. Nachts oder bei besonders dichtem Nebel trauern sich nicht einmal die Grabwächterinnen aus ihrem Kloster, auf dessen höchstem Turm immer eine starke Laterne brennt - ein Leuchtturm für die Besucher, die in den Nebel geraten.

Das übelste Gebiet des Gravemoore ist „die **Grube**“, eigentlich vor der Mauer und damit außerhalb des Friedhofes gelegen, aber im selben Moor. In diesen grundlos blubbernden Morast werden verurteilte Verbrecher geworfen, die für besonders üble Taten hingerichtet wurden. Mitten in der Grube steht ein schwarzer toter Baum, dessen Borke scheinbar ein verzerrtes klagendes Gesicht zeigt. Kaum ein Bürger traut sich an das Ufer der Grube heran, auch wenn der schmale Bohlenweg und

der knarrende Steg aus schmierigem dunklem Holz regelmäßig von den Knechten des Scharfrichters repariert werden. Dieser wohnt übrigens in Sichtweite in einem finsternen aber großen Haus, denn in einer Metropole wie Broadborough, in der es auch noch vor Verbrechen nur so wimmelt, verdient er mit seinem grausigen und verfehmten Beruf mehr als gut, wird aus den besten Henkern des Landes in sein Amt gewählt und genießt auch bei den vielen Nekromanten der Stadt einen guten Ruf, liefert er ihnen doch viele grausige Zutaten und frische legale Leichen.

Der Ruf dieses Friedhofes ist erschreckend. Der Nebel, in Broadborough nicht gerade selten, ist hier gar nicht wegzudenken. Selbst wenn Wind oder Sonne ihn einmal vertreiben, aus dem Boden steigen sofort neue Schwaden auf und liegen wie Wattefäden zwischen den Grabsteinen, und die seltsamen Formen und vermeintlichen Gesichter, die unhörbar und doch spürbar flüsternden Stimmen, die manch ein Besucher im Nebel zu erkennen vermeint, sind hier ganz deutlich. Immer wieder kehren Angehörige, die die Gräber ihrer Familie besuchen wollen, nicht zurück, wenn sie in den Nebel geraten. Das Kloster beschäftigt regelmäßig Vampirjäger, um die lästigen Ghule und Untoten zu dezimieren, die sich ohne Zweifel in dem Gebiet herumtreiben. Doch für alle Zwischenfälle können sie nicht verantwortlich sein - im Nichts endende Fußspuren, gefrorenes Blut auf den Grabsteinen oder Schatten verzerrter Opfer auf dem taunassen Gras sind definitiv nicht ihr Stil!

Bei all den Geschichten, die über Gravemoore erzählt werden, muss man aber auch beachten, das höchstens eine Dutzend Besucher pro Jahr verschwinden. Und das, obwohl Jugendliche aus der Stadt hier immer wieder ihre Mutproben abhalten, Prostituierte zwischen den Gräbern ihrer Arbeit nachgehen und dekadente Adelige hier nächtliche Feiern veranstalten, die einen ganz besonderen Kitzel versprechen. Viele davon fallen vermutlich einfachen Banditen oder den Ghulen zum Opfer, auch wenn Nekromanten dem Gravemoore eine „interessante Aura“ bestätigen.

Das **University College of Watersent** ist ein kleiner verschlafener Vorort von Broadborough, kaum drei Wegstunden entfernt und daher sehr an die Metropole gebunden. Anders als die meisten Universitäten hat sie keinen geschlossenen Campus und nicht einmal eine einheitliche Verwaltung. Juristisch und organisatorisch ist sie ein wirrer Zusammenschluss von über 30 Colleges, Halls und Academys, deren Studenten sich selbstbewusst durch Kleidung und Abzeichen voneinander abheben. Nur einmal im Jahr legen alle Studenten einheitliche Farben an

wenn es heißt, den Erzfeind Archdale in seine Schranken zu weisen. Akademisch ist die Uni sehr vielseitig, die meisten Studenten haben mehrere Studien begonnen und - nicht abgeschlossen, was aber ihre Jobaussichten keinesfalls schmälert.

Gebäude der Universität sind in allen Teilen der Stadt zu finden, oft in Form kleiner Campusse mit Lesesaal, Bibliothek, Schlafräumen und so weiter auf engem Raum. Das Verwaltungszentrum ist auf dem Tempelgrund des Hochtempels der Monde untergebracht, dessen Domherren oft auch Professoren der Uni sind.

**Graybone Manor**, einst ein stattlicher Herrensitz mit untadeligem Ruf, ist seit fast 30 Jahren unbewohnt und daher verwildert, hinter der groben Bruchsteinmauer mit den rostigen Eisenspitzen wuchern Unkraut und verwilderte Rosen, das Dach ist von Moos und Flechten bewachsen und zeigt die ersten Löcher, einige der Fensterläden klappern bei Wind vor den leeren Fensterhöhlen. Die Mauern des stolzen Hauses sind immer noch in Ordnung, und auch einiges an schweren alten Möbeln, Silberleuchtern und verstaubten Gemälden ist sicher noch von Wert. Aber seit in einer besonders nebeligen Nacht vor fast 30 Jahren die gesamte 8köpfige Familie samt Personal brutal ermordet wurde, in den folgenden Nächten aber immer wieder Licht zu sehen und Stimmen zu hören waren, gar ein Einbrecher bei seiner Arbeit spurlos verschwunden ist, meiden die Nachbarn das Haus abergläubisch, haben das Tor mit Balken versperrt und die Mauer mit Schutzzeichen und Warnungen beschmiert. Die Geschichten über die Brutalität der Morde, die vergessenen Schätze an Gold und Silber und die Gerüchte über bössartige Magie, verderbte Geister und geheimnisvolle Besucher wuchern immer mehr, aber weder Diebe noch Jugendliche trauen sich mehr als einige Schritte auf das verfluchten Gelände.

Das **Graybone Asylum** vor den Mauern der Stadt ist die größte reine Irrenanstalt des Nordreiches - denn keine Stadt bringt mehr Wahnsinn hervor als die Metropole im Nebel. Mehr als 600 Patienten sind hinter dem doppelt Mannshohen Eisenzaun des sehr netten Gartens sicher eingesperrt, bewacht von zernarbten Pflägern und betreut von experimentierfreudigen Ärzten, arroganten Magiern und der Trunksucht ergebenen Krankenschwestern, denn der enge Kontakt mit Geisteskranken gilt als ansteckend, und so findet sich kaum gutes Personal. Dennoch ist das Haus einigermaßen gut geführt, denn viele Irre stammen aus guter Familie (arme Irre kommen nur nach Graybone, wenn sie sich oder andere gefähr-

den), die für die sichere Unterbringung ihrer Angehörigen gut bezahlen.

So gibt es denn auch für alle Insassen saubere Einzelzellen, nur die wildesten Irren werden an ihr Bett gekettet, und die meisten dürfen tagsüber in die Aufenthaltsräume, in denen sie wanken und schreien, wirren Spielen nachgehen oder sich über unsinnige Dinge unterhalten. Die Behandlungen führen nur selten zum Erfolg, unter anderem weil die meisten Insassen schon vorher von den Ärzten aufgegeben werden mussten. Immerhin, einige Patienten erfahren durch Ruhe und gutes Essen, Drogen und Magie oder gar die gefährliche Schädelöffnung eine gewisse Linderung, können gar nach Jahren zu ihren Familien heimkehren. Wirklich gesund werden sie aber nie, höchstens harmlos und ruhig.

Unter den 3 bekannten Etagen erstreckt sich aber ein Keller, und dort sollen die schlimmsten Fälle hausen, tobsüchtige Mörder, verzerrte Mutanten und geistesranke Bettler, an denen die Ärzte ihre neuesten Theorien ausprobieren, für die die reichen Insassen zu schade sind. Mehr als eine unbequeme Person mit seltsamen Ansichten wurde auch schon von ihren Familie hier eingeliefert, um an ihr Geld zu kommen oder sie einfach los zu werden. Genaueres über die Geheimnisse des Hauses weiß aber kein Außenstehender, denn Besuche beschränken sich meist auf einen Nachmittag im Garten und einen kurzen Blick in die Zelle. Gäste sind ansonsten nicht willkommen, und nachts bevölkern wachsame Hunde den Garten.

### Tipps für Abenteurer

Die Atmosphäre der Stadt ist bei gutem Wetter lebhaft und bieder, bei Nebel aber schauerlich. Als SC sollte man beachten, dass man nicht weit sehen kann und viele Sinneseindrücker verwaschen sind. Das hat ebenso Vor- wie Nachteile, man kommt nach begangener Straftat leichter davon, wird aber auch viel häufiger überrascht, verirrt sich oder sieht Dinge im Nebel, die nicht dort sein sollten. An die Regeln der Unterwelt wie auch der Oberschicht muss man sich erst gewöhnen, wer sie missachtet fällt schnell auf die Nase. Dazu darf man nie vergessen, dass die Stadt aus etlichen Gemeinden besteht - was an einem Ort üblich ist, gilt am nächsten als seltsam oder ist verboten. Auch hilft die Polizei, die hier sonst recht bemüht und kaum bestechlich ist, nur in ihrem eigenen Revier.