

KritischerFehl Schlag.de
präsentiert

Tallasin

Stadt der Tränen



Ein Settingband für
GASSENHUNDE

Tallasin - Stadt der Tränen © 2026 by Seba and kikithegecko is licensed under CC BY 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Verantwortlich: Sebastian Hahn, Kentzlerdamm 4, 20537 Hamburg. s.hahn84@web.de

Mitwirkende:

Frau Knurrkater - Karten, Portrait-Illustrationen. <https://knurrkater.itch.io/>

kikithegecko - Mutters Leid, Sonnenhafen, Layout. <https://kikithegecko.itch.io/>

Seba - Idee und Konzeption, Texte. <https://sebahahn.itch.io/>

Weitere Illustrationen von Matthäus Merian d.Ä. und Johann Alexander Böner, public domain via Wikimedia Commons. Seitenhintergründe von Brady Erickson/Texturelabs.

Verwendete Schriftarten: Alegrea Sans von Juan Pablo del Peral/Huerta Tipográfica, Blackwood Castle von Dieter Steffmann/Typographer Mediengestaltung, IM Fell English von Igino Marini.

TALLASIN

STADT DER TRÄNEN.

Ein Setting-Band für

GASSENHUNDE

und andere Rollenspiele

Nach einer Idee von SEBA.

Mit Texten von SEBA und KIKITHEGECKO.

Illustrationen und Karten von FRAU KNURRKATER.

Layout von KIKITHEGECKO.

Eine Produktion von KRITISCHERFEHLSCHLAG.DE

MMXXVI.

Vorwort

Was du in den Händen hältst, ist durch viel mehr Leute beeinflusst worden, als das Impressum behauptet. Anfang des Jahres 2024 ist in der Community um www.kritischerfehlschlag.de herum das Rollenspiel *Gassenhunde* entstanden. Quasi als Fantasy-Antwort auf das Cyberpunk-Spiel *Slumdogs*. Bei *Gassenhunde* haben über ein Dutzend Leute mit Ideen, Testrunden und Rückmeldungen geholfen. Und immer wieder kam das Gespräch darauf, dass ein festes Setting dem Spiel gut täte.

Es gibt nämlich nicht viele Fantasy-Spiele, die sich hauptsächlich mit Abenteuern in Städten beschäftigen. Meistens ist das eher eine Randnotiz. Und die meisten Fantasy-Städte funktionieren nur im Kontext der größeren Welt drumherum. Es war also klar, dass wir selbst die Ärmel würden hochkrepeln müssen. So entstand Tallasin. Eine Stadt, die Cyberpunkige Abenteuer in einem Fantasy-Spiel ermöglicht.

Tallasin ist eine Stadt, in der das Recht des Stärkeren herrscht. Das ist aber schon seit so langer Zeit so, dass sich dieses Recht des Stärkeren schon institutionalisiert hat. Trotzdem ist die Stadt ein Pulverfass und ein Funke zur falschen Zeit am falschen Ort reicht aus, um alles explodieren zu lassen. Besonders wichtig war es uns, dass die Stadt gut bespielbar sein musste. Jede Seite sollte mehrere Ideen für Abenteuer liefern. Und wieder haben sehr sehr viele Leute Ideen beigesteuert. Das Setting als Ganzes und die einzelnen Viertel gingen durch viele viele Hände. In diesem wunderbaren, kreativen Chaos sind so viele Ideen ineinander geflossen, dass man sie gar nicht mehr einzelnen Köpfen zuordnen kann. Tallasin ist ein echtes Gesamtkunstwerk geworden, und ich bin jedem einzelnen von Herzen dankbar, der daran mitgewirkt hat.

Weil es eben nicht so viele Fantasy-Städte gibt, haben wir letztlich beschlossen, dass Tallasin systemneutral sein soll. So ist es nicht nur für das Spiel *Gassenhunde* geeignet, sondern kann in verschiedensten Spielen eingesetzt werden.

Vielen Dank,

Seba

Inhalt

Die Stadt.	6	<i>Welche Atmosphäre darf es sein?</i>
Die Münze.	10	<i>Münze: Reich gegen Arm, Tribute von Panem</i>
Mutters Leid.	16	<i>Mutters Leid: Warhammer, aber als Matriarchat</i>
Die Blutbäche.	24	<i>Blutbäche: Machtkämpfe, Gore, Peaky Blinders</i>
Der Rauch.	32	<i>Rauch: Industrialisierung, Steampunk, Arcane</i>
Der Sonnenhafen.	38	<i>Sonnenhafen: Hanseatisch, maritim, exotisch</i>
Der Kessel.	52	<i>Kessel: Gutter Punk, Enge, klassisches Straßenleben</i>
Die Narbe.	58	<i>Narbe: Mystisch, Weirdness, Lovecraft-Einschlag</i>

Die Stadt.

Mutter weint. Vom Vater verlassen, von ihren Kindern verraten. Sie weint, und ihre Tränen schenken ewiges Leben.

Geschichte

Einst gab es Götter auf der Welt. Und es gab die Magische Akademie Tallasin am Fluss Tallas. Die Ruhmreiche, die Große. Ein Dorf entstand um die Akademie, dann eine Stadt. Die Reichen und Mächtigen wollten die Kunst lernen oder zumindest davon profitieren. Doch die Götter, Vater und Mutter, fürchteten, dass die Magie die Menschen verderben und zerstören würde. Also nahmen sie sie den Menschen weg.

So glaubten sie. Doch die hohen Magister*innen schützten sich und bewahrten sich zumindest ein Bruchstück ihrer Macht. Und erklärten insgeheim den Göttern den Krieg. Unter der Führung von Mahda Tullius bauten sie einen Käfig und brachten all ihre verbliebene Kraft auf, um Mutter zu beschwören und einzusperren.

Vater kam, um sie zu befreien, doch die Menschen waren vorbereitet. Sie zerstörten Vater mit dem Götterhammer. Bis heute zieht sich eine dunkle, pulsierende Wunde durch die Stadt. Die Narbe. Ein Teil der einstigen Magie kehrte zurück.

Um Mutters Käfig herum errichteten die Menschen

Die Stadt.



einen Tempel. Ihre Tränen konnten jedes Leid und jede Krankheit heilen. Genug davon sogar den Tod besiegen.

Pilger*innen kamen. Immer mehr. Die Stadt wuchs und wuchs. Schließlich errichteten die reichsten Bürger*innen eine gewaltige Mauer um den Kern der Stadt und ließen niemanden mehr herein. Aufstände und Bürgerkriege wurden niedergeschlagen, doch der Kern hielt stand.

Nach über 600 Jahren regiert noch immer Mahda Tullius den Kern. Doch der Rest der Stadt regiert sich längst selbst. Die brutalsten und gerissensten Gauner*innen wurden nach oben gespült. Der Austausch zwischen dem Kern und dem Rest der

Karten der einzelnen Stadtteile sind in jedem Kapitel enthalten.

Eine größere Version der Karte findest du auf kritischerfehlschlag.de/gassenhunde



Tallasin - Die Stadt

immer weiter wachsenden Stadt wurde immer weniger. Ab und zu kommen schwer gepanzerte Wagen auf Schienen aus dem Kern, um Waren vom Hafen oder der Gießerei zu holen. Und dann gibt es da noch die Lotterie, die immer mehr Menschen in die Stadt lockt.

Die Lotterie

Vier Mal im Jahr kommen die Bürokrat*innen des Kerns auf den Platz des Friedens vor den Mauern und rufen die Namen von zehn Bewohner*innen der Außenstadt auf, die fortan im Kern leben dürfen. Niemand weiß, wie die Personen ausgewählt werden und noch nie wurde ein*e Gewinner*in je wieder gesehen.

Der Kern

Der Kern wird in diesem Band nicht tiefer beschrieben, denn es ist nicht vorgesehen, dass die Spielenden ihn betreten werden.

Niemand weiß, wie es im Kern aussieht. Nur, dass die Menschen dort über sehr mächtige Magie und sehr fortschrittliche Technik verfügen. Jedes Aufbegehren wurde bisher mühelos niedergeschlagen und die beiden Tore, die in den Kern führen sind unüberwindlich.

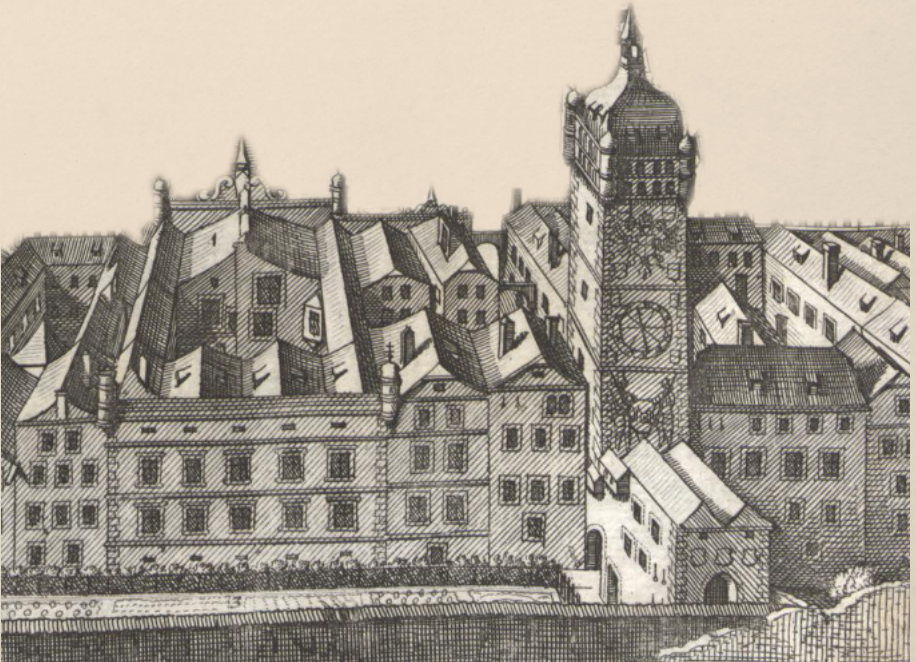
Die Stadt.

Die Außenbezirke

Tallasin wuchs und es wurde eine Mauer errichtet. Vororte bildeten sich und wuchsen zu Stadtteilen. Eine neue Mauer wurde errichtet. Und immer so weiter. Leute bilden sich viel darauf ein, so nah wie möglich am Kern zu wohnen.

Die Außenbezirke haben keine Regierung und keine Stadtwache. Die Viertel werden von Banden verwaltet, die sich mal mehr, mal weniger Mühe geben, ihre kriminellen Wurzeln zu verbergen. Ständig entstehen und enden brüchige Allianzen und jeder ist bestrebt, seinen Machtbereich auszuweiten.

Und trotzdem wächst die Stadt weiter.



Die Münze.

Eine Illusion von Zivilisation und ein letztes Aufbäumen vergangener Tage. Geld regiert die Welt - und jemand muss das Geld regieren. Unter der Maske der Geschäftstüchtigkeit ein Pulverfass.

Das Viertel

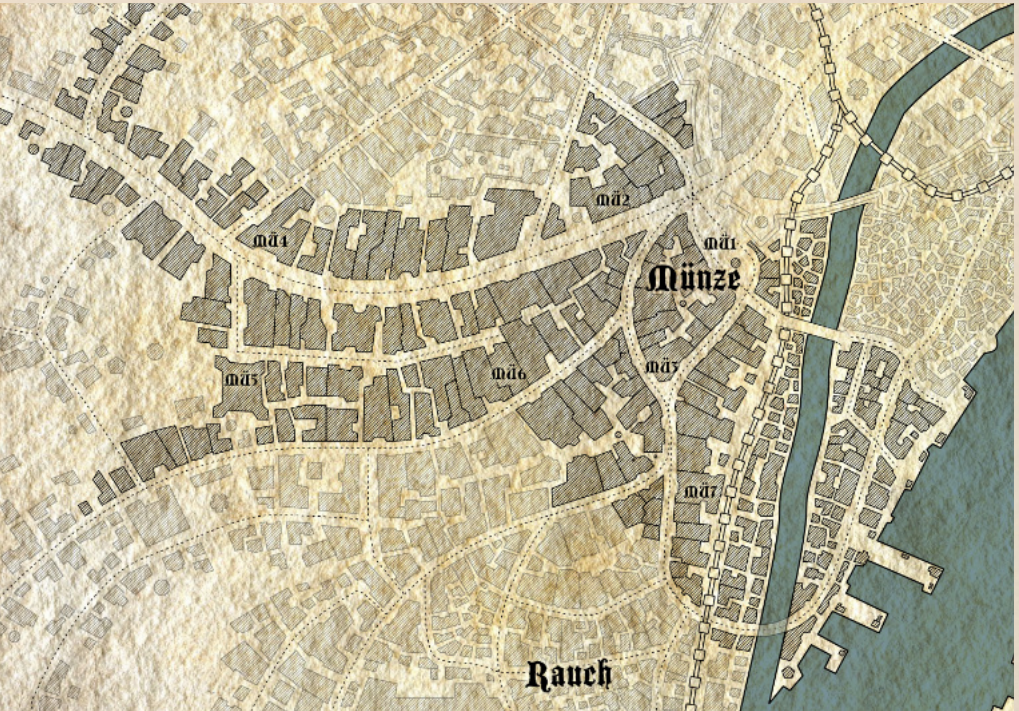
Die Münze ist ein kleiner Bezirk Tallasins, der einst von den bedeutendsten Handelshäusern der Stadt gegründet wurde. Im Zentrum des Viertels befindet sich der riesige *Platz des Friedens* und an seiner Stirnseite die namensgebende „Münze“. Das am schwersten bewachte Gebäude der Stadt - natürlich abgesehen vom Kern - beherbergt die *Bank* und tief in ihren Eingeweiden die *Münzprägung*. Gold und Silber wird hier zu Münzen gemacht. Der Lebenssaft der Stadt. Für die weniger wohlhabenden Bewohner Tallasins ist die Münze ein besonderer Ort, weil alle zehn Wochen schwer bewachte *Bürokrat*innen aus dem Kern* auf dem Platz des Friedens verkünden, welche zehn Glücklichen fortan im Kern leben dürfen. *Die große Lotterie.*

Platz des Friedens: Mü1,
Münze: Mü2

Zur Lotterie siehe S. 8
und S. 12..

Die Münze gilt als *neutraler Boden*. Es gibt mehrere Orte, an denen ständig Verhandlungen stattfinden. Die wichtigsten von ihnen in der Bank selbst. Die Armee der Buchhalter*innen wird nur übertroffen von der Armee der *Münzwächter*. Aufgrund ihrer goldenen Uniformen liebevoll „Goldärsche“ genannt, sorgen sie dafür, dass das Viertel auch neutral bleibt.

Die Münze.



Jeder, der eine ausreichende Summe auf seinem Konto hat, darf sämtliche Bücher der Münze einsehen und hinter die Kulissen des Geldhandels schauen. Die Reichen und Mächtigen der Stadt haben ein hohes gemeinsames Interesse, dass die Münze sicher bleibt. *Schon so manche aufstrebende Organisation erlebte ihr Ende, weil sie die Münze ins Visier nahm.*

Das Leben in der Münze

Jeder kennt die Münze, aber kaum jemand lebt dort. An diesem Ort kommen extrem gefährliche Leute zusammen, um so zu tun, als wären sie Geschäftsleute. Alles unter den wachsamen Augen der

Tallasin - Die Stadt

Münzwächter. *Jedes noch so kleine Verbrechen, selbst Bettelei, wird hier umgehend mit dem Tod bestraft.*

Platz des Friedens: Mü1

Alle zehn Wochen strömen Menschenmassen auf den Platz des Friedens, um das Ergebnis der großen Lotterie zu erleben. Niemand weiß, woher die Bürokrat*innen des Kerns die Namen der Bewohner*innen der äußeren Bezirke kennen, oder wie das Losverfahren funktioniert.

In der Bank können Menschen Gold und Silber verkaufen, das zu Münzen geprägt wird. Natürlich können auch Konten eröffnet werden. Kredite in der Bank stehen aber nur jenen zur Verfügung, die sowieso schon mehr Geld haben, als sie je ausgeben könnten. Selbstverständlich haben sich rund um die Bank *mehrere weniger seriöse Kreditinstitute* etabliert.

Treffpunkte

Goldener Bock: Mü3

Goldener Bock: Das wohl beste Restaurant in ganz Tallasin. Manchmal kommen hier sehr exotische Dinge auf die Teller. In Hinterzimmern werden Geschäfte gemacht.

Schnabelschuh, Mü4

Der Schnabelschuh: Ein Casino, in dem mit hohen Einsätzen gespielt wird. Man sagt, im Keller des Schnabelschuhs kann man alles sehen und kaufen. Aber fast niemand wird dort eingelassen.

Religion

Die Münze wird vom Glauben an Geld beherrscht. Und den Glauben daran, besser zu sein als der Rest der Stadt.

Die Münze.

Die Münzwächter

Die Münzwächter werden faktisch von allen Konto-Inhaber*innen der Münze bezahlt. In der Praxis agieren sie aber völlig unabhängig und sind dazu angehalten, keinerlei Unterschiede zu machen. Die Münze wird flankiert von zwei Kasernen, in denen die Angehörigen der Münzwächter leben und ausgebildet werden. Es gilt als eine große Ehre, ein „Goldarsch“ zu sein. Das Einkommen ist gut und sicher.

- Führung:** Hauptfrau Jedwina Laris.
- Geschäft:** Sicherheit im Viertel.
- Größe:** Etwa 100 gut ausgebildete, schwer bewaffnete Wächter.
- Besonderheit:** Jedes noch so kleine Verbrechen in der Münze wird sofort mit dem Tod bestraft.
- Problem:** Nach einer Probezeit dürfen Münzwächter das Recht im Viertel auslegen, wie sie wollen. Das nutzen immer wieder einige schamlos aus. Und natürlich sind sie auch nicht gegen Bestechung immun.

Münzwächter-Kasernen: Mü5



Hauptfrau Jedwina Laris



Tallasin - Die Stadt

Onorata & Söhne

Onorata & Söhne: Mü6

Wer in der Münze keinen Kredit bekommt, versucht es bei Onorata & Söhne. Die Zinsen sind hoch, wenn die Verzweiflung groß ist. Alle Verträge werden mit einem eigens entwickelten magischen Ritual besiegelt. *Madame Iljana Onorata* weiß immer, wo sich ihre Schuldiger aufhalten.



Madame Iljana Onorata

Iljana Onorata ist ein wenig in die Jahre gekommen aber hat noch immer einen messerscharfen Verstand und einen guten Geschäftssinn. Ihre Söhne Jonah, Nero und Eko sind zwar weniger clever, machen das aber mit einem schier unerschöpflichen Vorrat an Brutalität wett.

Führung:	Madame Iljana Onorata.
Geschäft:	Kredite.
Größe:	Etwa 20 Angestellte, davon 5 Schuldeneintreiber.
Besonderheit:	Onorata & Söhne ist bekannt dafür, fast niemanden abzulehnen.
Problem:	Für besonders dreiste Schuldner muss Onorata & Söhne auf die Hilfe von Kopfgeldjäger*innen zurückgreifen. Diese spielen selbst nicht immer fair.

Die Münze.

Olwins An- und Verkauf

In der größten Pfandleihe der Stadt kann man fast alles zu Geld machen. Aber der ebenso exzentrische wie stets farbenfroh gekleidete Inhaber *Olwin Draeger* ist nicht dafür bekannt, gute Preise zu zahlen. Tatsächlich ist der Laden schon seit Generationen in Familienbesitz. Vor 17 Jahren hieß er noch Rogars An- und Verkauf, nach Olwins Vater.



Olwin Draeger

Die Lagerräume von Olwins liegen unterirdisch und sind gigantisch. In riesigen Büchern sind die Bestände aufgeführt.

<i>Führung:</i>	<i>Olwin Draeger.</i>
<i>Geschäft:</i>	<i>Pfandleihe.</i>
<i>Größe:</i>	<i>4 Angestellte.</i>
<i>Besonderheit:</i>	<i>Bei Olwin kann man fast alles kaufen und verkaufen.</i>
<i>Problem:</i>	<i>Manche Teile der Lagerräume hat seit Jahren niemand mehr betreten. Und eigentlich wagt das auch niemand mehr.</i>

Olwins An- und Verkauf, Mü7

Andere Banden

Die Münze wird von Banden umkreist wie von einem Schwarm Piranhas. Leute bringen große Summen in das Viertel oder aus dem Viertel hinaus. Wer nicht für genug Schutz sorgt, landet im ersten Graben außerhalb des Hoheitsgebietes der Münzwächter.

Mutters Leid.

Vater hat versagt, für Mutter da zu sein - doch wir kümmern uns um sie. Heute und auf ewig.

Das Viertel

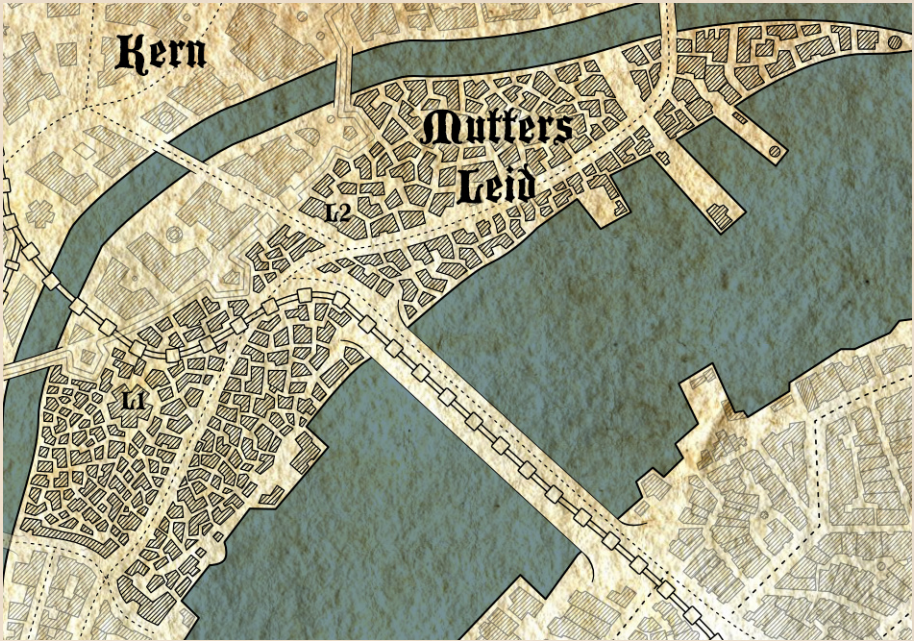
Mutters Leid ist eines der ältesten Stadtviertel Tallasins. Es entstand, als der Kern sich erstmals vom Rest der Stadt abschottete. Die vielen Pilger*innen ließen sich daraufhin zwischen Kern und Fluss nieder. Eine Zeit lang beherbergte dieses Viertel auch den Hafen Tallasins, doch mit der Entstehung des Sonnenhafens wurde dieser größtenteils wieder aufgegeben. Über die Jahre festigte sich der religiöse Einfluss der *Anhänger*innenschaft der Mutter*, die mittlerweile die bestimmende Kraft im Viertel ist.

Der Kult der Mutter in Mutters Leid unterscheidet sich signifikant von den anderen Strömungen der Kirche in Tallasin. Hier manifestiert sich die Enttäuschung über Vaters vergebene Rettungsversuch in *radikalem Matriarchat* und tiefer Ablehnung von Männern. Die *wiederaufgebaute Kirche der heiligen Mutter* ist das Hauptquartier des Kultes, ein imposanter Tempel, der aus den Trümmern und Überresten anderer Gebäude zusammengetragen wurde.

Wiederaufgebaute Kirche der
heiligen Mutter, L1

Auf der anderen Seite sind die *trauernden Töchter* über das Viertel hinaus bekannt für ihre *Wohltätigkeit*, sei es durch Armenspeisungen, medizinische Hilfe oder die

Mutters Leid.



Versorgung von Waisenkindern. Wer in Tallasin ohne Eltern aufwuchs, war mit großer Wahrscheinlichkeit schon einmal in einem Waisenhaus in Mutters Leid. Doch sobald ein männliches Kind die Volljährigkeit erreicht, wird ihm sanft, aber bestimmt nahegelegt, das Viertel zu verlassen. Die *großen Schwestern* als paramilitärische Stadtwache des Viertels sehen zu, dass kein Mann das Viertel betritt, denn Männer bringen nur Enttäuschung und Leid.

Das Leben in Mutters Leid

Abgesehen von der rein weiblichen Bevölkerung in Mutters Leid fallen im Viertel zunächst die *vielen Kinder* auf, die in den Waisenhäusern aufgezogen werden. Insgesamt ist es überwiegend ruhig und

Tallasin - Die Stadt

gesittet hier, auch wenn die Bewohnerinnen vorwiegend zur Unterschicht gehören. So manch einer fragt sich, wie die trauernden Töchter so viele Kinder satt halten können, wenn sie doch den ganzen Tag nur mit den Armen und Mittellosen verbringen. Es wird nicht viel darüber gesprochen, aber einem in Mutters Leid aufgewachsenem Mädchen wird nur gestattet, das Viertel dauerhaft zu verlassen, wenn sie fortan den zehnten Teil ihres Einkommens an die trauernden Töchter abtritt. Noch weniger wird darüber gesprochen, was mit einer dieser Frauen passiert, wenn sie nicht mehr zahlt.

Wohltätigkeit und Nachsicht sind hier stärker ausgeprägt als anderswo in der Stadt, was sicherlich auch an der Abschottung nach außen liegt. Während die trauernden Töchter ihre Dienste auch in die anderen Viertel Tallasins hinaustragen, ist der *Zutritt in Mutters Leid hinein stark reglementiert*. Die großen Schwestern achten streng darauf, dass kein Mann das Viertel betritt. Alle Tore und Zugänge in Mutters Leid sind streng bewacht und auch an der langen Wasserseite des Viertels finden Tag und Nacht *Patrouillen* statt.

Treffpunkte

Wiederaufgebaute Kirche der
heiligen Mutter, L1

Die wiederaufgebaute Kirche der heiligen Mutter: Dieser aus Trümmern und Baumaterialresten gebaute Tempel ist das Wahrzeichen des Viertels und das Zentrum der trauernden Töchter. Die Gebäude rund um den Tempel dienen den Töchtern als Wohn- und Verwaltungsquartiere.

Mutters Leid.

Schreine der Mutter. Es gibt viele größere und kleinere Plätze in der Stadt, an denen ein Schrein der Mutter steht. An jedem Schrein finden regelmäßig kleine oder größere Andachten statt und jeder von ihnen trägt einen eigenen Namen oder Beinamen.

Die Kaserne der großen Schwestern. Die Ausbildungsstätte und Hauptquartier des Ordens befindet sich direkt am Tor zum Kern, das stets verschlossen ist. Zu dem vierstöckigen Gebäude gehört ein Exerzierplatz im Hinterhof, auf dem die Rekrutinnen gedrillt und an den drei Waffen Armbrust, Hellebarde und Degen ausgebildet werden.

Kaserne der großen Schwestern,

L2

Schutzhäuser. Über das gesamte Viertel verstreut liegen unscheinbare Wohnungen, in denen Frauen von außerhalb unterkommen können, um sich von einer Gewalterfahrung zu erholen, in Sicherheit zu gebären oder einfach vor unliebsamer Familie oder Ehemännern untertauchen können. Die trauernden Töchter halten diese Orte für gewöhnlich geheim und sobald eines publik wird, findet rasch eine diskrete Umsiedlung der Bewohnerinnen statt.

Religion

In Mutters Leid gibt es nur den *Kult der Mutter*, wie ihn die trauernden Töchter predigen. Alle anderen Götter und Götzen haben keinen Platz in der Öffentlichkeit. Was nicht bedeutet, dass andere Religionen komplett fehlen.

Die trauernden Töchter

Die *trauernden Töchter* sind ein gut organisierter Orden, der Machtpositionen und sein inneres Wissen an Alter und Zugehörigkeitszeit zum Orden koppelt. Sie sind die unangefochtene politische, spirituelle und soziale Macht im Viertel und dulden neben ihrer radikal-matriarchischen Auffassung des Glaubens an Mutter keine anderen Strömungen neben sich. Die trauernden Töchter hüten *umfassendes medizinisches Wissen*. Von der Behandlung körperlicher Verletzungen und Krankheiten bis hin zur Seelenkunde gibt es kaum Mediziner*innen in Tallasin, die es mit den Töchtern aufnehmen könnten. Sie wissen auch, welches Kraut bei Menstruationsschmerzen hilft, was einer jungen Mutter zu mehr Milch verhilft und wie man einem zahnenden Kind die Schmerzen lindert.

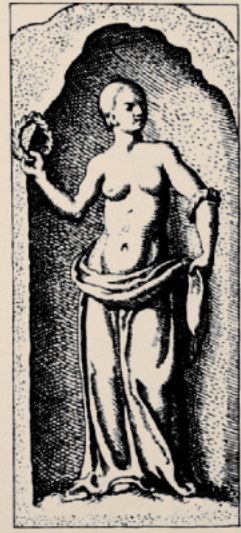
Eines der wohl bestgehüteten Geheimnisse der trauernden Töchter ist das *Ritual der Frauwerdung*, im Volksmund auch „die zweite Geburt“ genannt. Jedes Jahr suchen ein paar Seelen die Töchter auf und fragen nach dieser Zeremonie. Zu diesem Zeitpunkt sind die meisten äußerlich kaum von Männern zu unterscheiden. Doch die Töchter wissen Bescheid. Sie erkennen das Verlangen in den Blicken und der Seele. Und sie geben bereitwillig das Geschenk der zweiten Geburt.

Mutters Leid.

- Führung:** Erste Tochter Irma
- Geschäft:** Schutz für Waisenkinder und Frauen, Medizinische Versorgung.
- Größe:** Mehrere hundert Ordensschwestern, dazu zahlreiche profane Angestellte wie Mägde, Köchinnen, Verwaltungskräfte.
- Besonderheit:** Dienste nur für Frauen und Kinder. Verlässt eine junge Frau die Obhut des Viertels, wird lebenslange finanzielle Treue von ihr erwartet.
- Problem:** Die fanatische religiöse Ideologie macht die trauernden Töchter auf einem Auge blind für weltliches Feingefühl und Diplomatie.



Erste Tochter Irma



Die großen Schwestern



Älteste Schwester Janna
Fischbeck

Die *großen Schwestern* sind die paramilitärische Stadtwache des Stadtviertels. Abseits der Position der „ältesten Schwester“ - derzeit bekleidet von Janna Fischbeck, einer hünenhaften Frau mit einem ausgeprägten Sinn für eindrucksvolle Reden und gut inszenierte Auftritte - gibt es nur drei Ränge innerhalb der Schwestern: Die *Rekrutinnen* tragen die Standardrüstung und eine rote Lederkappe, weshalb man sie auch „Rotkäppchen“ nennt. Die *Unabhängigen* bilden den Großteil der Gruppierung. Sie tragen eine schwarze Lederkappe und haben das Privileg, ihre Rüstungen nach persönlichem Geschmack zu modifizieren, wobei die grundsätzliche Ausstattung aus rotem Unterzeug, Kürass, Arm- und Beinschienen stets getragen werden muss. Viele Unabhängige bringen jedoch Stickereien oder andere Verzierungen auf, manche heften gar kleine Stücke Pergament, auf denen Schutzgebete oder die Statuten der großen Schwestern geschrieben sind, an oder in ihre Rüstung. Die „Älteren“ haben schließlich das Privileg, fremdgeschmiedete Rüstung zu tragen und die Lederkappe abzulegen. Sie haben üblicherweise die klassischen Führungspositionen einer militärischen Organisation inne, doch manche Ältere sind stattdessen als Spezialistinnen in die Ränge der Unabhängigen integriert.

Mutters Leid.

<i>Führung:</i>	<i>Älteste Schwester Janna Fischbeck.</i>
<i>Geschäft:</i>	<i>Sicherheit im Viertel, Abschottung und Zugangskontrolle.</i>
<i>Größe:</i>	<i>Etwa 100 gut ausgebildete Kämpferinnen.</i>
<i>Besonderheit:</i>	<i>Nur Frauen werden aufgenommen. Exzellente militärische Ausbildung.</i>
<i>Problem:</i>	<i>Häufige interne Streitereien und Konflikte.</i>

Andere Banden

Die großen Schwestern lassen nicht zu, dass sich Fraktionen bilden, die ihnen ernsthaft gefährlich werden können. Dennoch gibt es die eine oder andere kurzlebige Jugendbande im Viertel, in der sich die halb-erwachsenen Waisenkinder in pubertärem Widerstand gegen die Erwachsenen zusammenschließen.

Die Blutbäche.

Jeder muss essen. Und jeden Tag und jede Nacht wird hier geschlachtet und zerlegt, Blut und Abfälle rinnen durch die Straßen. Der Gestank ist kaum zu ertragen.

Das Viertel

Wesentliche Teile der Blutbäche bestehen aus Schlachthöfen und Kornspeichern, die klotzig aus Backsteinen gemauert wurden. Die Straßen aus Kopfsteinpflaster sind ständig verstopft von Karren. Ein großer *Güterbahnhof* verbindet das Viertel mit dem Umland der Stadt. In Nebengassen und

Güterbahnhof, B1



Die Blutbäche.

Barackensiedlungen hausen die Arbeiter*innen und ihre Familien, als müssten sie sich verstecken.

Dazu kommen kühle unterirdische Kellergewölbe für die kurzfristige Lagerung. Und dann gibt es die *Kanalisation*, reich an Nährstoffen von Blut und Schlachtabfällen und folglich voller Probleme. Oder Gelegenheiten. Je nachdem, wen man fragt.

Die Blutbäche werden von der Gilde der *Fleischbauer* beherrscht. Fleisch ist kostbar und die Gilde schaut mit Argusaugen darauf, dass niemand sonst es verarbeitet. Das macht sie von der Gilde der *Eisenbahner* abhängig, die einen Großteil des Viehtransports verantwortet.

Die Gilde der Fleischbauer,
S. 26

Die Gilde der Eisenbahner,
S. 50



Das Leben in den Blutbächen

Wer kann, lebt woanders als in den Blutbächen. Die Leute, die es doch hierhin verschlägt, sind oft arm und leicht auszubeuten. Die meisten Arbeiter*innen kommen aber aus anderen Vierteln und marschieren Tag für Tag hin und zurück. Es herrscht ein schrecklicher Gestank, und die Blutreste ziehen allerlei Ungeziefer an. Einige munkeln auch, der vielfache Tod belaste die Seele. Die Verzweifelten ernähren sich von Abfall und den Wesen, die davon angezogen werden.

Treffpunkte

Der gesiedete Hund, B2

Der gesiedete Hund: Eine Kneipe der niederen Schichten. Manchmal gibt es hier wirklich Hundefleisch, das Roland, der Sohn des Inhabers, erjagt. Die Leute hier sind oft kriminell, arm oder beides. Angeblich werden auch Beutetiere aus Kanaljagden aufgekauft.

Beste Schnitte, B3

Beste Schnitte: Ein Handelshaus, wo es die besten Fleischstücke auf Eis gelegt zu erstehen gibt. Die meisten Kund*innen kaufen Großhandelsmengen für Etablissements. Aber auch privilegierte Privatiers lassen ihre Privatköch*innen hier einkaufen. Bewaffnete halten das Gesindel fern.

Die Blutbäche.

Die Gilde der Fleischhauer

Goran der Schlachter führt die Gilde, die formell ihr Hauptquartier im Handelshaus „Beste Schmitte“ hat. Tatsächlich sind die Fleischhauer in der ganzen Stadt aktiv und gehen sehr brutal gegen alle vor, die Fleisch verarbeiten oder verkaufen, ohne Gildemitglieder zu sein. Immer wieder gibt es Gerüchte von menschlichen Zähnen, die in der Wurst gefunden werden.

- Führung:** Goran der Schlachter.
- Geschäft:** Handel mit Fleisch, Lizenzgebühren für Fleischhandel- und Verarbeitung.
- Größe:** Die Gilde hat etwa 150 Mitglieder, die jeweils aber wiederum über mehrere Arbeiter*innen und Wächter*innen verfügen. Wer es sich ernsthaft mit den Fleischhauern verscherzt, bekommt es mit einer halben Armee zu tun.
- Besonderheit:** Die Fleischhauer halten sich selbst für einen Teil der Oberschicht. Diese rümpft aber eher die Nase über das blutige Handwerk.
- Problem:** Die Fleischhauer sind auf den Transport von Vieh aus dem Umland angewiesen. Sowohl von freien Händler*innen als auch der Gilde der Eisenbahner.
- Viele Schlachthäuser haben mit Ungezieferbefall zu kämpfen. Die Preise der Kanalwächter steigen stetig.
- Fleischtransporte werden oft überfallen. Menschen müssen essen.



Goran der Schlachter

Die Gilde der Eisenbahner,
S. 50

Die Kanalwächter, S. 28

Tallasin - Die Stadt

Die Bäcker Gilde

Es gibt nicht nur Schlachthöfe in den Blutbächen, sondern auch Kornspeicher, Kornmühlen und riesige Backstuben. Die Bäcker Gilde ist aber eher eine lose Organisation ohne echte Führung.

- Führung:** Loser Zusammenschluss, kaum organisiert.
- Geschäft:** Handel mit verschiedensten Backwaren.
- Größe:** Es gibt Backstuben in allen Stadtvierteln und das scheint niemanden zu stören. Die größten Mengen werden aber in den Blutbächen produziert.
- Besonderheit:** Die Bäcker*innen sind sehr kollegial. Wer kann, entrichtet einen Gildenbeitrag und genießt dafür Vorkaufsrecht bei den Getreidelieferungen. Gerät eine*r von ihnen in Schwierigkeiten, helfen die anderen oft aus.
- Problem:** Gerüchte machen die Runde, dass die Fleischhauergilde die gesamte Nahrungsversorgung kontrollieren will.
- Ungeziefer ist auch für Backstuben, Mühlen und Kornspeicher ein Problem.

Die Gilde der Fleischhauer,
S. 26



Die Blutbäche.

Die Kanalwächter

Die Arbeit als Rattenfänger*in ist im Rest der Stadt völlig unorganisiert. Nicht so in den Blutbächen. Das Geschäft ist hier so lukrativ, dass sich schon vor Jahrzehnten die Gilde der Kanalwächter organisiert hat. Und unter Leitung der obersten Jägerin Loreen achten sie peinlich genau darauf, dass keine Freiberufler*innen die Preise verderben.



Oberste Jägerin Loreen

- Führung:** Seit einigen Jahren führt die oberste Jägerin Loreen die Gilde. Sie gilt als äußerst brutal.
- Geschäft:** Nur Gildenmitglieder dürfen in den Blutbächen Aufträge annehmen und haben 20 Prozent des Gewinns abzuführen. Es gelten (hohe) Gildenpreise.
- Größe:** Schwankt sehr. Die meisten Leute machen die Arbeit nicht sehr lange. Die Gilde hat aber immer ungefähr 50 Mitglieder, die alle eher einzelgängerisch sind.
- Besonderheit:** Die Kanalwächter nehmen ihre Aufgabe sehr ernst und haben auch fähige Heilkundige in ihren Reihen, die gegen die Verbreitung von Krankheiten vorgehen. Sehr zum Leidwesen von Betrieben, die unter Quarantäne gestellt werden.
- Problem:** Immer wieder versuchen Freiberufler*innen das Geschäft zu stehlen.
- Sowohl Fleischhauer als auch Bäcker sind unzufrieden mit den stetig steigenden Preisen.

Tallasin - Die Stadt

Die Gossenschatten

Die Gilde der Fleischhauer,
S. 26

Die Gossenschatten sind eine Diebesgilde, die sich auf den Diebstahl von Fleisch spezialisiert hat. Angeblich, um das Monopol der Fleischhauer zu brechen. Tatsächlich strecken sie vielfach Hackfleisch mit Sägespänen und stellen etwas her, das entfernt an Wurst erinnert und als „Tallasiner“ bekannt ist.

Führung:	Die Führung der Gossenschatten ist – wie die ganze Bande – geheim. Als Anführer gilt „Der Wurstmann“, dem man nachsagt, ein Mitglied der Fleischhauer zu sein.
Geschäft:	Überfälle auf Fleischtransporte, sowie Einbrüche in Lagerhäuser. In geheimen Kellern wird „Tallasiner“-Wurst hergestellt.
Größe:	Gossenschatten gibt es in der ganzen Stadt. An geheimen Treffpunkten verkaufen sie die „Tallasiner“. Jeder kennt jemanden, der jemanden kennt.
Besonderheit:	Die Gossenschatten sind erklärte Feinde der Fleischhauergilde. Sie selbst stellen sich als Helfer*innen des Volkes dar, verteidigen ihr Geschäft aber kaum weniger brutal als die Fleischhauer.
Problem:	Fleischhauer als direkte Feinde. Immer wieder werden hohe Kopfgelder ausgeschrieben, um Operationsbasen der Gossenschatten auszuheben.

Die Blutbäche.

Andere Banden

In den Blutbächen gibt es relativ wenige kriminelle Banden, weil die Fleischhauer erstens Ruhe wollen und zweitens sehr brutal sind. Zu erwähnen sind die „Grünwiesen“, die generell den Verzehr von Fleisch ablehnen und hin und wieder Protestmärsche organisieren oder auch Anschläge auf Schlachthöfe oder Transporte verüben.



Der Rauch.

Dampf, Rauch, Schwefelgeruch, unaufhörlicher Lärm, unendliche Kolonnen an Fuhrwerken, Feuer. Die gigantische Gießerei steht niemals still. Dicht drängen sich Hütten um das kolossale Bauwerk. Man erkennt die Einheimischen an den Schutzmasken oder umgeschnallten Vollsichtbrillen. Die Auswärtigen an den tränenden Augen.

Das Viertel

Der Rauch ist einer der ältesten und größten Teile der Stadt. Schon kurz nach der Gründung wurden die unangenehmeren Werkstätten, wie Gerbereien und Schmieden, etwas abseits angelegt, um die Bewohner der Innenstadt nicht zu stören. Das Viertel entwickelte sich weiter, Werkstätten verbanden sich, bis der Rauch schließlich zu einem einzigen *prä-industriellen Moloch* wurde.

Als sich die Kernstadt Tallasins vom Rest der Stadt abschloss, benötigte sie noch immer die Waren, die im Rauch produziert wurden. Nur die angesehensten Kunsthandwerker wurden in den Kern aufgenommen. Der Rest des Viertels wurde unter eine Verwaltung gestellt, die schon damals korrupt war. Und seitdem immer korrupter wurde. *Die Gilde der Vorarbeiter.* Dennoch ist der Rauch eines der wenigen Viertel, die *offiziellen Kontakt zum Kern* haben.

Der Rauch wird dominiert von breiten, stets verstopften Hauptstraßen und engen Seitengassen. Einige der ältesten Gebäude der Stadt in *gotischer*

Der Rauch.



Bauweise stehen im Rauch. Rundherum drängen sich notdürftig zusammen gezimmerte Unterkünfte der Arbeiterfamilien. *Alles und jeder ist geschwärzt von Ruß.*

Das Leben im Rauch

Würde man jemanden im Schlaf in den Rauch bringen, würde er beim Aufwachen vermutlich glauben, in der Hölle zu sein. Aber es ist außerdem einer der einzigen Orte, an dem auf ehrliche Weise

Tallasin - Die Stadt

gutes Geld verdient werden kann. Wäre da nicht die *Gilde der Vorarbeiter*.

Die Gießerei, R1

Jeden Tag benötigt die Gießerei hunderte von Arbeiter*innen. Jeden Morgen und jeden Abend stellen sich die Arbeitswilligen an den Büros der Gilde an, um einen *Schichtpass* zu erhalten, mit dem sie Zugang zu einem Arbeitsplatz erhalten. Aber natürlich wird hier nicht nur nach Befähigung entschieden. Die Gilde will ihren Anteil. Und wer in Ungnade fällt, bekommt keine Arbeit.

Einmal die Woche trifft ein *Konvoi aus dem Kern* ein, um die benötigten Waren abzuholen. Werkzeug, Waffen, Kleidung und kuriose Bauteile, von denen niemand in der äußeren Stadt weiß, wofür sie gut sind. Aber es werden auch Waren für den Rest der Stadt produziert, die von der Gilde verkauft werden.

Treffpunkte

Der Amboss, R2

Der Amboss: Eine Art offene Werkhalle, in der jede*r das zur Verfügung gestellte Werkzeug nutzen darf. Angeblich ein Treffpunkt des Signalfeuers.

Die letzte Schicht, R3

Die letzte Schicht: Arbeiterkneipe, in der Lohn auf ehrliche Weise versoffen wird.

Die weiße Laterne, R4

Die weiße Laterne: Direkt gegenüber der Gießerei gelegenes Gasthaus, das eigentlich viel zu schick für den Rauch ist. Im Obergeschoss Hauptquartier der Gilde der Vorarbeiter.

Der Dampfhammer, R5

Der Dampfhammer: Eine Glücksspiel- und Drogenhöhle, die ständig die Besitzer wechselt.

Der Rauch.

Religion

Im Rauch gibt es einige kleine Tempel und Schreine von Göttern des Handwerks, die in den Herkunftsländern der Bewohner*innen verehrt werden. Besonderen Zulauf erhält Hedrana, die Schmiedin. Ihr Zeichen sind gekreuzte Hämmer. Arbeit ist ihr heilig. Natürlich gibt es auch Schreine der Mutter.

Die Gilde der Vorarbeiter

Die Gilde ist eine der ältesten Organisationen Tallasins. Theoretisch wird der oder die Vorsitzende gewählt. In der Praxis ist die Gilde seit über 200 Jahren eine Art Monarchie, der Vorsitz seitdem immer von der gleichen Familie gestellt. Sie residiert in der für den Rauch viel zu schicken Bar „Die weiße Laterne“.

Die weiße Laterne, R4

Der aktuelle Vorsitzende, Montero „Monty“ Baran, ist in den Endfünfigern und legt großen Wert auf ein gepflegtes Erscheinungsbild. Was im Rauch nicht ganz einfach ist. Monteros Ehefrau verschwand eines Tages einfach und ließ zwei erwachsene Kinder, die Zwillinge Montero Junior und Carolina in Monteros Obhut.



Montero "Monty" Baran

Tallasin - Die Stadt

Führung:	Monty Baran verlässt sich auf drei Hauptleute, die die drei Büros der Gilde verwalten.
Geschäft:	Verkauf von Schichtpässen für die Gießerei. Verkauf von Stahlwaren. Glücksspiel.
Größe:	Etwa 60 feste Mitglieder.
Besonderheit:	Bei großen Problemen kann die Gilde Unterstützung aus dem Kern anfordern. Die Kontaktperson ist die Handelsherrin Emiliana Horatio. Sie lässt sich manchmal, aber äußerst ungern, im Rauch blicken.
Problem:	Es kommt immer wieder zu Aufständen unter Arbeitern, wenn sie sich besonders ungerecht behandelt fühlen. Immer wieder bilden sich kleine Widerstandsgruppen gegen die Gilde. Aktuell vor allem die Gruppe, die als „Signalfeuer“ bekannt ist. Ein persönliches Problem sind Montero Junior und Carolina, die sich wie KönigsKinder benehmen und auch innerhalb der Gilde so für Unruhe sorgen.

Das Signalfeuer

In einer langen Reihe von Widerstandsgruppen gegen die Gilde der Vorarbeiter steht die Gruppe, die sich selbst „Signalfeuer“ nennt. Die Gruppierung versucht der Gilde zu schaden, wo sie kann. Anschläge auf Arbeitsplätze, Überfälle auf GildeMitglieder und Lieferungen und Räumungen sind die bevorzugten Mittel. Den Namen erhielt die Gruppierung, weil sie besonders gerne Feuer legt. Und dabei eher wenig Rücksicht auf Verluste nimmt.

Der Rauch.

Das Ziel ist, die Gilde für den Kern untragbar zu machen, sodass eine neue Führung eingesetzt wird. Bisher erfolglos.

<i>Führung:</i>	<i>Keine klare Führungsperson.</i>
<i>Geschäft:</i>	<i>Überfälle auf Gildemitglieder, Blockierung von Arbeitsplätzen, Brandstiftung.</i>
<i>Größe:</i>	<i>Sehr lose organisierte, rund 100 Mitglieder.</i>
<i>Besonderheit:</i>	<i>Das Signalfeuer geht sehr rücksichtslos vor. Aktionen sollen so öffentlich und sichtbar wie möglich sein. Die Mitglieder maskieren sich und wissen auch übereinander nur wenig.</i>
<i>Problem:</i>	<i>Die Gruppierung lebt in der Gewissheit, dass nur Anonymität sie schützt. Würden ihre Namen bekannt, würde der Kern sie auslöschen. Diese Anonymität macht sie aber auch anfällig dafür, unterwandert zu werden. Deshalb ist die Gruppierung außerordentlich misstrauisch.</i>

Andere Banden

Im Rauch wird Geld verdient. Also gibt es natürlich verschiedene kleine Schlägerbanden, die den Leuten ihren Verdienst abnehmen. Aber auch Schichtpässe sind eine begehrte Beute im Rauch. Die Gilde und das Signalfeuer tun relativ wenig dafür, um die Banden im Zaum zu halten. Aber viele Arbeiter organisieren sich selbst, um sich gegenseitig zu schützen.

Wer allein mit seiner Lohntüte durch die Gassen läuft, hat im Rauch schlechte Karten.

Der Sonnenhafen.

Tallasins Tor zur Welt, stets in dichten Nebel gehüllt.

Das Viertel

Mit der Zeit wurde der *Handel* über das Wasser und insbesondere über das Meer immer wichtiger für die Stadt und der alte Hafen schon bald zu klein, zu eng und zu flach für die großen Seeschiffe. Und so wurde ein *neuer Hafen* an der seegewandten Spitze der großen Insel geplant und schließlich gebaut. *Backstein und Holz* und breite, gerade Straßen prägen den Anblick des Hafens. Die Wasserseiten des Sonnenhafens sind mit Stegen und Kais gespickt, die je nach Wassertiefe dimensioniert sind.

Sonnenbastion, S1

An der Spitze des Eilands ragt das Wahrzeichen des Sonnenhafens in den Nebel: *Die Sonnenbastion*, ein hell getünchter Sandsteinbau aus dem der *Hafenleuchtturm* in den Nebel ragt. Gerüchte besagen, dass der Leuchtturmwärter (oder die Wärterin?) dort eingemauert lebt und regelmäßig Rationen und andere Lebensmittel über einen kleinen Lastenaufzug erhält, damit das Leuchtfeuer der Sonnenbastion zu keinem Zeitpunkt erlöschen möge. Auf der Festungsebene hinter den Zinnen der Bastion steht der ganze Stolz des Sonnenhafens, die *drei Kanonen Bann, Richt und Zorn*. Jede dieser mächtigen Waffen deckt eine der drei Flanken der Bastion ab und schützt den Hafen vor Angreifenden vom Wasser.

Der Sonnenhafen.



Im Nordosten des Sonnenhafens befindet sich der *Bahnhof* und Endpunkt der Bahnlinie der Oberstadt. Hier werden die auf dem Seeweg eintreffenden Güter, die für Münze und Kern bestimmt sind, unter den *wachsamen Augen der Eisenbahner* verladen und gesiegelt. Teil des Bahnhofs sind ein großer *Kohlespeicher*, aus dem der Zug bei jedem Halt versorgt wird, sowie eine kleine Garnison der Hafenwache, die die Konvois

Bahnhof, S2

Tallasin - Die Stadt

zwischen den Docks und dem Bahnhof eskortiert. Nachdem die Hafenmeisterin höchstpersönlich die Qualität der Waren noch auf dem Schiff festgestellt hat, bringt die Wache an jeder Kiste ein *Siegel der Münze* an, das sie sogleich unwiederbringlich verschließt. Es gehen regelmäßig Gerüchte von gestohlenen und versteckten Frachtkisten dieser Art um, an deren Siegeln sich die Dieb*innen die Zähne ausgebissen haben und die nun irgendwo im Viertel zurückgelassen wurden. Viele behaupten von sich, die Siegel der Münze brechen zu können, aber Zeug*innen gibt es für diese Geschichten nie.

Sonnenhafen und Kessel trennt der *Stich*, ein Kanal mit kleinem Anlieger, der bis zur Hälfte in die Insel in der Tallasmündung hineingetrieben wurde. Neben der Abgrenzung zum ärmeren Viertel dient der Stichhafen als Ladepunkt für die zahlreichen Fischerboote Tallasins und als Nabel des *Fischmarkts*, auf dem die frische Ware teils direkt von Deck aus verkauft wird, damit die knappen Verladezeiten eingehalten werden können.

Fischmarkt, S3

Das Leben im Sonnenhafen

Im Vergleich zu anderen Stadtvierteln gibt es im Sonnenhafen wenig Wohnraum, da die meisten Gebäude in Wassernähe als Kontore, Speicher und Umschlagplätze verwendet werden. Nur einzelne Gebäude sind reine Wohnhäuser, die sich dann meist im Inneren des Viertels und in Richtung des alten Hafens befinden. Nur einzelne *mit Stuck verzierte Repräsentativbauten* gehören verdienten Dynastien von Kapitän*innen und werden oft von privaten Gardisten bewacht. Viel häufiger sind dagegen kleine *Gasthäuser, Herbergen oder Fremdenzimmer*, um den Seeleuten Platz

Der Sonnenhafen.

zu bieten, die sich nach vielen Nächten in der Hängematte wieder ein (mehr oder weniger) echtes Bett wünschen.

Die Straßen sind stets gefüllt von *Wagen und Karren*, die in guten Zeiten von Ochsen, Eseln oder riesigen Kaltblutpferden gezogen werden, in schlechten Zeiten von hungrigen Tagelöhner*innen. Wird einem Karren im Sonnenhafen kein Wegerecht eingeräumt, zucken schnell die Peitschen vom Kutschbock in Richtung der blockierenden Menge. Aufgrund des regen Verkehrs finden sich im Sonnenhafen zahlreiche *Wagenbau- und Hufschmiedewerkstätten*.

Zu jeder Tages- und Nachtzeit kommen und gehen die Schiffe im Sonnenhafen. Lieferungen, die mit dem Zug weitertransportiert werden, kommen meist während des Tages, denn nachts ist weitaus mehr Fußvolk auf den Straßen. Dann wandern auch *Verkäufer*innen mit ihren Bauchläden* durch den Hafen, verkaufen Snacks und Kleinode und allerlei Amulette gegen die stürmische See oder für endlose Potenz. Denn nachts ist auch die Zeit für andere körperliche Gelüste und zahlreiche *Huren und Lustknaben* bieten ihre Gesellschaft für eine Nacht auf den Straßen und in den Kneipen mal mehr und mal weniger subtil an.

Treffpunkte

Zum Steinwall: Die Kneipe „*Zum Steinwall*“ an der Grenze zwischen Sonnenhafen und Altem Hafen ist genau genommen gar keine. Doch irgendwer stellt im Erdgeschoss des notdürftig umgebauten Stalls regelmäßig Flaschen und Krüge auf den Tisch und andere nehmen sie und „vergessen“ im Gegenzug an selber Stelle ein paar Münzen. Im „Steinwall“ werden

Gasthäuser und Herbergen:

Zum/Zur

1 Salzigen	1 Welle
2 Schäumenden	2 Gische
3 Kohlschwarzen	3 Mast
4 Grandiosen	4 Möwe
5 Alten	5 Maat
6 Stürmischen	6 Kater

Zum Steinwall, S4

Tallasin - Die Stadt

keine Fragen gestellt, denn wenn du den Ort kennst, weißt du, dass du dort richtig bist. Hier finden diejenigen einen Platz, die in der Kirche als „der Sünde verfallen“ bezeichnet werden. All die Bären und Otter und Wölfe, die Mägde in Hosen mit den kurzen Haaren, die Matrosen, die vorsichtig ihre Pferdeschwänze öffnen und sich gegenseitig mit ein wenig Lippenrot aushelfen. Manche von ihnen sind nur zu Besuch auf Durchreise, die meisten sind jedoch Stammgäste. In letzter Zeit machen die Büttel hier immer wieder Stress. Sie verlangen, die Konzession des „Steinwalls“ zu sehen, gängeln die Gäste und drohen mit Verhaftungen. Die Reibereien schaukeln sich immer weiter hoch. Wird es bald zur Eskalation kommen oder findet sich ein anderer Weg?

Fruchtkontor, 55

Der Fruchtkontor: Ursprünglich gedacht als zentraler Ort für den An- und Verkauf von Früchten aus allen Teilen der bekannten Welt, werden im *Fruchtkontor* mittlerweile auch Gemüse und Gewürze gehandelt. Der Zutritt läuft über *Mitgliedskarten*, die offiziell stark begrenzt sind und meist wie wertvoller Schmuck vererbt und verschenkt werden. Dieser Umstand macht sie zu einem begehrten Ziel für Fälscher*innen, doch nur die besten schaffen es, die vielen Muster und feinen Linien so nachzumachen, dass die geschulten Augen der Sekretär*innen am Eingang der Fälschung auf den Leim gehen.

Über die Exklusivität des Zutritts hat sich der Fruchtkontor zu einer regelrechten *Loge für die Oberschicht* des Viertels gemausert, regelmäßig finden Gourmet-Verkostungen statt, bei denen weit mehr als nur der Handel mit Lebensmitteln stattfindet.

Der Sonnenhafen.

Die Barcosa, S6

Die Barcosa: Die Hafenmeisterei sorgt mit heftigen Liegegebühren erfolgreich dafür, dass die Anlegestellen nicht unnötig blockiert werden. Der *alte, aber dennoch imposante Dreimaster Barcosa* trotzt den drakonischen Gebühren schon seit Jahren und niemand weiß, wer diese bezahlt. Stadtweit bekannt ist hingegen, dass die Barcosa ein Ort für *Kultur und Kunst* geworden ist. Wechselnde Ausstellungen in den Kapitänsquartieren zeigen Malerei und Zeichnungen, manchmal gar Skulpturen; an und unter Deck gibt es jeden Abend eine andere Art von Aufführung: Mal ein Kammerspiel, mal eine Lesung, ein Liederabend oder einen literarischen Wettstreit. Die Ausstellungen und Veranstaltungen werden von einem *neunköpfigen Gremium kuratiert*, dessen Mitglieder sich an Bord nur exotisch maskiert zeigen. Auch unter den Gästen ist es mittlerweile üblich, Maske zu tragen. Lediglich die Künstler*innen sind stets unmaskiert, was eine besondere Art der Atmosphäre kreiert.

Ein kleiner *Nachtmarkt* an Deck des Schiffes stillt Hunger und Durst mit gutem Wein und kleinen Köstlichkeiten, sodass meist bis in die frühen Morgenstunden reger Betrieb herrscht. Nicht selten enden die Nächte in einer feucht-fröhlichen Orgie oder einem hitzigen Duell mit Theaterdegen hoch oben in der Takelage.

Was wird heute dargeboten?

Kunstform	Stimmung	Besonderheit
1 Theater	1 Humorvoll	1 extravagante Kostüme
2 Lyrik	2 Melancholisch	2 Exotische Einflüsse
3 Malerei	3 Traurig	3 Viel, viel Kunstblut
4 Gesang	4 Erotisch	4 Alle sind nackt
5 Musik	5 Aufrührerisch	5 Sehr leise oder laut
6 Multidisziplinär: Würfel nochmal für eine Kombination	6 Multifacetten: Würfel nochmal für eine Kombination	6 Publikum wird aktiv einbezogen

Tallasin - Die Stadt

Opiumhöhle Nebelquell, S7



Lucille Tisinu

Der Nebelquell: Es wird gern gescherzt, dass die *Opiumhöhle Nebelquell* der Grund dafür ist, dass der Sonnenhafen stets im Nebel liegt. Was vor etwa einer Generation als Tabakloge begann, wurde schnell von der *Matrone Lucille Tisinu* zu einer waschechten Drogenhöhle ausgebaut. Man munkelt, ob es wohl an ihrem altehrwürdigen Familiennamen oder der auffällig engen Bande zu den Möwen liegt, dass der Nebelquell bisher weitestgehend vom Gesetz verschont blieb. Auf dem Menü finden sich neben Opium auch allerlei andere Substanzen, die als Tee, Rauchwerk, oder gar Gebäck gereicht werden und sich hinter blumigen Namen verstecken.

Es kursieren immer wieder Gerüchte über *geheime Machenschaften* in den Hinterzimmern und dem feuchten Keller des Nebelquell. Manche sagen, hier würde obszönen Facetten der Fleischeslust gefrönt, andere berichten von unheiligen Kultan und verbotenen Ritualen. Auch wird spekuliert, dass im Nebelquell gar grausame Dinge geschehen, wenn man nach einer Nacht (oder einem Tag) im Rausch seine Schulden nicht bezahlen kann und wiederum andere Theorien verbinden alle diese Gerüchte zu einem Schauernmärchen erster Güte. Dem Publikumsverkehr im Nebelquell scheint dies alles jedoch keinen Abbruch zu tun.

Religion

Ort der tausend Götter, S8

Nicht unweit der Sonnenbastion befindet sich der *Ort der tausend Götter*, ein kleiner Platz, der nach der Eröffnung des Sonnenhafens schnell zum Sammelbecken für Schreine, Altäre und andere kleine Orte der Anbetung bekannter und unbekannter Gottheiten und Heiliger wurde. Die Seeleute und

Der Sonnenhafen.

einige niedergelassene Einwohner*innen des Sonnenhafens treffen sich hier regelmäßig, um kleine Opfertgaben darzubringen, Kerzen anzuzünden oder kleine Götterdienste zu feiern.

Wem wird hier gehuldigt?

<i>Gesinnung der Gottheit</i>	<i>Aussehen</i>	<i>Wie sieht der Schrein aus?</i>
1 Fürsorgend	1 Mensch	1 sauber, aber kahl
2 Kriegerisch	2 Humanoid	2 mit Blüten dekoriert
3 Strafend	3 Engel / Teufel	3 Voller Blutspritzer
4 Verführend	4 Vogel	4 Nahrung als Opfertgaben
5 Rettend	5 Fisch	5 Brennende Kerzen oder Räucherstäbchen
6 Zornig	6 Tentakel	6 eine einzelne Waffe liegt davor

Allgemein sind die Menschen des Sonnenhafens ausgesprochen *abergläubisch*. Die Eisenbahner sehen schwarze Katzen als Glücksbringer, für die Seelente sind sie jedoch ein Vorbote des Unheils. Es ist überaus wichtig, mit welchem Fuß man morgens aufsteht, welcher Wochentag der beste für ein Geschäft welcher Art ist und was der Flug der Möwen in Kombination mit dem Wetter für das persönliche Glück bedeutet. Nachts ziehen allerlei Wahrsager*innen und Zeichendeuter*innen durch die Straßen und Etablissements, um Karten zu legen, Handlinien zu lesen oder die Zukunft anhand des Teesatzes oder Bierschaums vorherzusagen.

Tallasin - Die Stadt

Zöllner der Hafenmeisterei



Hafenmeisterin Anneke van
der Zandt

Die Zöllner regeln den Warenverkehr im Sonnenhafen und sorgen mit ihren Wachen für einen sicheren Transport der Waren zum Bahnhof - und gegen eine saftige Gebühr auch für alle anderen, die es sich leisten können. Auch die Zölle hängen weitgehend vom Wohlwollen der Zöllner ab. Ein Stapelrecht wird auch gern spontan verhängt, wenn eine Kapitänin oder ein Maat nicht buckelt. Die *Hafenmeisterin Anneke van der Zandt* steht an der Spitze der Zöllner, nur sie hat Gewalt über das magische Siegel für Fracht in die Oberstadt.

Führung:	Hafenmeisterin Anneke van der Zandt.
Geschäft:	Zollgebühren, Beschlagnahmung von Waren, Logistik für die Oberstadt, Betrieb der Sonnenbastion.
Größe:	Sie sind viele und meist an den Kais und Stegen anzutreffen.
Besonderheit:	Die Hafenmeisterin trägt das magische Siegel, um Frachtkisten für die Oberstadt zu sichern.
Problem:	Durch die relative Freiheit über Gebühren sind insbesondere die unteren Ränge der Zöllner stark von Korruption durchwachsen.

Der Sonnenhafen.

Die Möwen

Am Wasser, in den Kneipen, um die Kontore - genau wie ihre tierischen Vorbilder sind *die Möwen* überall im Sonnenhafen. Und auch genau wie ihre tierischen Vorbilder sind die Möwen auch nicht sehr stringent organisiert, sodass es sich mehr um *eine Bewegung* als um eine Organisation handelt. Die Mitglieder tragen *Möwenfedern* an Jacke oder Kopfbedeckung, manche der „Leitvögel“ färben zudem ihre Lippen gelb oder orange.

Führung:	Keine klare Führungsperson, da viele unabhängige Banden.
Geschäft:	Diebstahl, Erpressung, Einschüchterung, Betrug. Das volle Repertoire der Kleinkriminalität.
Größe:	Die Möwen sind überall, aber nur schwach in Schwärmen organisiert. Einzelgänger*innen werden gnadenlos von Schwärmen attackiert, es gilt das Recht des Stärkeren (oder Lauteren). Die Mitglieder sind überwiegend Jugendliche und junge Erwachsene.
Besonderheit:	Häufige Konkurrenzkämpfe zwischen einzelnen Schwärmen, keine übergeordnete Führung.
Problem:	Fehlendes Gesamtmotiv verhindert größere Einflussnahme.

Viktorias Püppchen



Viktoria

Viktorias Stadtvila, S9

Es gibt kaum eine Kneipe im Sonnenhafen, in der man keine käufliche Liebe finden kann, und die meisten Prostituierten des Viertels gehören zu *Viktorias Püppchen*. Die Matrone dieser Gruppe war einst berühmt und berüchtigt im Gewerbe, bis sie - damals recht unerwartet, so sagt man sich - einen Kunden heiratete und so über Nacht in die Oberschicht des Sonnenhafens aufstieg. Doch Viktoria vergaß ihre Wurzeln nie und so dient die Stadtvila der Witwe heute als *sicherer Hafen für Sexarbeitende* aller Geschlechter im Sonnenhafen - gegen eine kleine *Aufnahmegebühr*, versteht sich. Hier gibt es nicht nur Nahrung und ein Bett, sondern auch medizinische Versorgung, Hilfe für Schwangere (ganz gleich ob gewollt oder ungewollt) und Seelsorge.

Elsbeth, Viktorias einzige Tochter und Erbin, führt den zweiten Flügel der Püppchen. Ihrer Meinung nach reicht es nicht aus, den Verletzten Heilung zu bieten, vielmehr sollten die Püppchen darauf hinwirken, dass diese Verletzungen überhaupt nicht erst geschehen. Sie lungern in kleinen Gruppen in den Gassen und vor den Kneipen, mal mehr und mal weniger subtil bewaffnet mit Schlagringen, Knüppeln oder anderen stumpfen Waffen.

Der Sonnenhafen.

- Führung:** *Elsbeth.*
- Geschäft:** *Schutz und Unterstützung der Prostituierten aller Geschlechter im Sonnenhafen.*
- Größe:** *Mittelgroß mit Hauptquartier in Viktorias Stadtvilla und vielen kleineren Grüppchen über das Viertel verteilt.*
- Besonderheit:** *Elsbeths Leute gehen schnell zur Sache, wenn sie ungerechte Behandlung ihrer Schützlinge vermuten, setzen dabei aber bevorzugt auf stumpfen Schaden.*
- Problem:** *Übereifrigkeit verprellt die Kundschaft, Spaltung der Gemeinschaft droht.*



Elsbeth



Die Büttel

Während der Name einen offiziellen Auftrag suggeriert, handelt es sich bei *den Bütteln* ganz im Gegenteil um eine *Miliz* aus selbsternannten „Ordnungs- und Sittenwächtern“. Die meist *jungen Männer* hängen zumeist einer konservativen Ideologie an und sehen sich als die letzte Bastion der Ordnung im Viertel, das von den Inneren „aufgegeben“ wurde, sofern die Geschehnisse nicht ihre eigenen Lieferungen betreffen. Die Büttel sind also selbstlos in die Bresche gesprungen und opfern sich nun Tag für Tag auf, um den Sonnenhafen nicht der moralischen Verwahrlosung zu überlassen.

Was dabei herauskommt ist größtenteils *heiße Luft* und viel Bohei um „die richtige Geisteshaltung im Angesicht der Anarchie“, die korrekten Eigenschaften eines „wahren Ordnungshüters“. Die *Mörwen* machen es sich zum Spaß, die Büttel zu ärgern und vorzuführen, was diese nur noch mehr anstachelt, sich aufzublasen. Echte Gegenschläge sind indes selten. Die Hafenmeisterei ignoriert die Büttel komplett, da sie kein relevantes Risiko für ihre Operationen darstellen. Die Püppchen hingegen zoffen sich schon des Öfteren mit den Bütteln, da Prostitution „die guten Sitten im Viertel unterwandert“.

Der Sonnenhafen.

Führung:	Herberich Zumtor.
Geschäft:	Selbsternannte Ordnungs- und Sittenwächter, die Mitglieder gehen jeweils ihrem privaten Tagewerk nach oder werden durch ihre Familie finanziert.
Größe:	klein, aber dafür sehr laut.
Besonderheit:	Hochtrabende Reden und lange Debatten, aber wenig handfeste Aktionen; ziehen vorwiegend junge Männer an.
Problem:	Kognitive Dissonanz bezüglich ihrer tatsächlichen Macht im Stadtteil.



Herberich Zumtor

Andere Banden

Die **Eisenbahner** kümmern sich um den Betrieb und Erhalt der Eisenbahn, die vom Sonnenhafen in die nördlichen Stadtteile Münze, Blutbäche und Rauch führt. Die Gruppe ist technokratisch organisiert und mischt sich nur selten in die Machtkämpfe der Stadt ein, hegt jedoch gegenüber ihrer Maschinerie fast schon einen religiösen Mystizismus.

Der Kessel.

Wo Rauch über den Dächern hängt und Hoffnung unter den Steinen fault. Der Kessel brodelte - und eines Tages wird er überkochen.

Das Viertel

Der Kessel ist das am dichtesten besiedelte Viertel Tallasins. Ein undurchschaubares Gewirr aus windschiefen Häusern, gestapelten Behausungen, Brücken aus Planken, Tüchern und Seilen. In dunklen Spalten dampfen Garküchen, kochen Tränke und verfaulen Geheimnisse. Es riecht nach Gewürzen, Schweiß und Unrat. Unter der Oberfläche vergessene Keller und eine stillgelegte Kanalisation.

Die Bewohner*innen des Viertels nennen den Kessel auch „die Halde“. Auf ihr landet alles, was keiner mehr will. Verlierer*innen, Flüchtlinge, Unheilbare, Gescheiterte. Das Einzige, was es im Überfluss gibt, ist Verzweiflung. Und Wut.

Das Leben im Kessel

Im Kessel lebt man von dem, was man sich nehmen kann. Viele schufteten als Tagelöhner*innen in anderen Bezirken oder verkaufen Kleinigkeiten auf den Straßen. Magie ist im Kessel nicht selten - aber selten sicher. *Tauschgeschäfte* sind verbreitet. Echtes Geld ist selten, aber umso begehrt.

Der Kessel.



Was alle Bewohner*innen des Kessels eint ist der Wunsch, herauszukommen. Am liebsten physisch oder mit den richtigen Substanzen wenigstens für einen Moment im Geist. Gleichzeitig haben die Leute aus dem Kessel einen *verdrehten Stolz auf ihr Viertel*. Und wenn es wirklich drauf ankommt, stehen sie gemeinsam gegen „Die da oben“, was eigentlich jeden beschreibt, der nicht aus dem Kessel kommt.

Tallasin - Die Stadt

Eine geordnete Führung gibt es nicht. Stattdessen eine Unzahl an Banden, Kulturen und Nachbarschaftsverbänden. Alle versprechen ein besseres Leben - auf die eine oder andere Weise. Von außen ist es unmöglich zu begreifen, wer mit wem verbündet oder verfeindet ist. Die Loyalitäten wechseln beinahe täglich.

Treffpunkte

Die Halle, K1

Die Halle. Wer wirklich ganz unten angekommen ist, kann in dieser halb verfallenen gotischen Kathedrale Schutz suchen und bekommt ihn für gewöhnlich. Ein unausgesprochenes Gesetz des Kessels ist es, die Halle in Ruhe zu lassen.

Das Massaker, K2

Das Massaker. Zwei Mal hat der Kessel gegen den Kern rebelliert. Einmal wurden die Aufständischen an den Mauern aufgerieben, beim zweiten Mal kamen Truppen des Kerns in den Kessel und töteten fast die Hälfte der Bewohner*innen. Der entscheidende Kampf fand auf einer großen Kreuzung statt. Obwohl das fast 40 Jahre her ist, ließen die Leute aus dem Kessel den Ort in seinem zerstörten Zustand. „Das Massaker“ soll daran erinnern, wer der wahre Feind ist.

Religion

Wo die Leute verzweifelt sind, wenden sie sich der Religion zu. Und dem Versprechen einer Erlösung. Im Kessel gibt es *fast so viele Religionen wie Einwohner.* Viele Glaubensgrundsätze wurden von Einwanderern mitgebracht, ebenso viele sind im Kessel neu entstanden. Manche beten zur Mutter, andere

Der Kessel.

schließen sich vorsichtshalber mehreren Kulturen an. Man weiß ja nie. Besonders charismatischen Führer*innen gelingt es manchmal, viele Leute aus dem Kessel hinter sich zu versammeln. Aber meistens verschwinden diese Kulturen bald wieder.

Die Flamme

Die Flamme ist eine Organisation, die sich dem Wohl des Viertels verschrieben hat. Obwohl viele die Mitglieder als idealistische Idioten betrachten, werden sie doch respektiert. Die Leute in den roten Roben betreiben „Die Halle“. In der alten Kathedrale können die vom Glück verlassen einen Schlafplatz und wässrige Suppe bekommen.

Die Halle, K1

<i>Führung:</i>	<i>Formal keine Führung, aber trotzdem hören alle auf den alten Jeral, der mit seiner enormen Größe und dem wilden Haarkranz aus jeder Menge heraussticht.</i>
<i>Geschäft:</i>	<i>Bettelei.</i>
<i>Größe:</i>	<i>Ungefähr 25 Mitglieder.</i>
<i>Besonderheit:</i>	<i>Mitglieder der Flamme gelten im Kessel als unantastbar. Wenn es irgendeine Sünde gibt, dann ein Verbrechen gegen die Flamme.</i>
<i>Problem:</i>	<i>Immer mehr Leute brauchen Hilfe. Immer weniger Leute wollen helfen.</i>



Der alte Jeral

Tallasin - Die Stadt

Die schwarze Hand



Die blinde Korba

Unter der Führung der mächtigen *Hexe Korba* kontrolliert die schwarze Hand das Geschäft mit Rauschmitteln im Kessel. Mittlerweile ausschließlich, indem die Ware an andere Banden verkauft wird, die dann auf eigene Faust weiterverkaufen. Mitglieder erkennt man an Tätowierungen im Gesicht.

Korba hat einen Hang zur Theatralik und es kursieren etliche Gerüchte über sie im Kessel. Dass sie eine unsterbliche Göttin oder eine Dämonin sei, sind da eher harmlose Geschichten.

Führung:	Die blinde Korba.
Geschäft:	Handel mit Rauschmittel.
Größe:	Etwa 100 Leute, die meisten davon mit der Herstellung von Rauschmittel beschäftigt. Dazu rund 20 sehr kompetente Kämpfer*innen, Zauberkundige und Mörder*innen.
Besonderheit:	An Dutzenden von versteckten Orten sind Laboratorien versteckt, die die schwarze Hand mit Argusaugen bewacht.
Problem:	Rauschmittelhersteller aus anderen Vierteln versuchen immer wieder, auf den Markt zu drängen. Manchmal findet jemand eins der Laboratorien und versucht, es zu übernehmen.

Der Kessel.

Die Grubenwölfe

So ziemlich die einzige Form von Unterhaltung im Viertel sind Grubenkämpfe. Ob Duelle, Gruppenkämpfe oder wilde Bestien: Die Grubenwölfe bieten alles und nehmen Wetten an. Die Anführerin, *Gula die Wölfin*, war selbst einst Grubenkämpferin und man sagt, sie habe nie einen Kampf verloren.



Gula, die Wölfin

Die Grubenwölfe sind außerdem äußerst fähige Kopfgeldjäger*innen. Viele Leute, die nicht mehr gebraucht werden, finden sich in den Gruben wieder. Gerüchteweise lassen die Grubenwölfe aber auch Leute verschwinden, auf die kein Kopfgeld ausgesetzt ist.

Die Gruben, K3

Führung:	<i>Gula, die Wölfin.</i>
Geschäft:	<i>Wetten, Kopfgeldjagd, Menschenhandel.</i>
Größe:	<i>Etwa 50 Jäger*innen und Grubenkämpfer*innen.</i>
Besonderheit:	<i>Die Grubenwölfe folgen einem seltsam verdrehten Ehrenkodex.</i>
Problem:	<i>Leute, die sich ins Wettgeschäft einmischen. Sei es durch Manipulation oder eigene „Veranstaltungen“. Gula wird langsam alt, andere Grubenwölfe lauern schon.</i>

Andere Banden

Es gibt einen ganzen Haufen Banden im Kessel, die mit mehr oder weniger einfallsreichen Namen die Bewohner entweder terrorisieren oder mit Rauschmitteln versorgen. Manchmal auch beides.

Die Narbe.

Ein Ort, an dem der Himmel gespalten wurde. Wo Vater fiel, blieb eine Wunde. Ein Riss, der nie verheilt. Der Boden zittert, die Luft flimmert, und manchmal scheint die Zeit selbst zu zerfließen. Wer hier lebt, hat gelernt, mit dem Wahnsinn zu sprechen. Wer hier stirbt, bleibt nicht immer tot. Wenn es still ist, hört man den Puls der Narbe.



Die Narbe.

Das Viertel

Die Narbe liegt im Süden Tallasins und ist ein Ort, den die meisten meiden wie ein offenes Grab. *Der gewaltige Riss zieht sich quer durch den Bezirk.* Eine tiefe Schlucht, aus der flackerndes Licht, brennender Dunst und leises Flüstern aufsteigen.

Der Riss, N1

Die Ruinen alter Häuser sind verformt, als wären sie bei der Zerstörung geschmolzen. Zwischen ihnen kriechen dampfende Nebel, und *manchmal wachsen Kristalle aus dem Boden*, die in allen Farben schimmern.



Tallasin - Die Stadt

Trotz des ständigen Grollens, der gefährlichen Strahlung und der unstillen Magie leben hier Menschen. Die Neugierigen. Die Besessenen. *Und Glücksritter*innen, die Schätze in der Tiefe suchen.*

Das Leben in der Narbe

Wer in der Narbe lebt, wird von ihr gezeichnet. Manche tragen leuchtende Zeichen auf der Haut, andere hören Stimmen in ihrem Kopf. Wieder andere träumen gemeinsam von Dingen, die nie geschehen sind. Händler*innen, Forscher*innen, Kultist*innen und Söldner*innen teilen sich die ausgebrannte Zone. Zwischen zerbrochenen Treppen, umgestürzten Türmen und glühenden Spalten haben sich Unterschlüpfе und halb versengte Unterstände gebildet.

*Nachts, wenn der Puls der Narbe durch die Straßen hallt, schließen die Bewohner*innen die Türen und verstopfen Ritzen mit Tuch und Wachs. In der Hoffnung, dass nichts von Draußen hereinkommt. Manchmal wacht jemand am Morgen auf und stellt fest, dass die eigene Hütte verschoben wurde. Oder dass die Nachbarn anders aussehen.*

Die Narbe.

Treffpunkte

Der Abstieg: Eine große Kneipe, in der sich die Narbentaucher*innen treffen und von ihren Erlebnissen im Riss schwadronieren.

Der Abstieg, N2

Der Markt: Eine mobile Zeltstadt, die mal hier, mal dort aufgebaut wird. Wer Bescheid weiß, weiß Bescheid. Artefakte aus der Narbe können hier gekauft und verkauft werden.

Der Markt, N3

Religion

Überall finden sich improvisierte Schreine aus Metallresten, Knochen und Kristall. Manche leuchten in der Nacht. Die Kinder des Vaters warten auf seine Rückkehr. Das Observatorium errichtet immer neue Bannkreise, die zugleich als Gebetsstellen dienen. Ein Versuch, das Göttliche zu bändigen oder wenigstens in die richtige Richtung zu verrücken.

Das Observatorium

Eine *Magiergilde*, die aus den Resten einer alten Akademie hervorging. Angeblich untersuchen sie die Narbe aus wissenschaftlichem Interesse und dämmen ihre Gefahr ein. In Wahrheit ist das Observatorium ebenso besessen von der Macht der Narbe wie jeder andere Kult.

Ihr Hauptsitz, *das Stille Haus*, ist eine alte Festung, die erstaunlich gut erhalten ist. Hier werden die Verwahrten eingesperrt und studiert. Leute, deren Geist oder Körper sich durch den Kontakt mit der Narbe verändert hat.

Das Stille Haus, N4

Tallasin - Die Stadt



Erzmagisterin Helisa Dorn

Führung:	Erzmagisterin Helisa Dorn.
Geschäft:	Forschung an göttlichen Restenergien, Kontrolle über magische Artefakte.
Größe:	Etwa 40 Magier*innen. Dazu rund 50 angeheuerte Wächter*innen.
Besonderheit:	Das Observatorium beansprucht für sich, den Zugang zur Narbe zu kontrollieren. Ebenso beansprucht es alle Artefakte, die von dort geborgen werden. Der Handel damit hat das Observatorium sehr reich gemacht. Im Stillen Haus gibt es mindestens zwei Dutzend „Insassen“.
Problem:	Die Narbe ist zu groß, um ernsthaft Leute davon abzuhalten, hinabzusteigen. In der Bevölkerung machen sich immer mehr Stimmen breit, dass das Observatorium sowieso kein Recht habe, den Zugang zu beschränken. Intern gibt es eine Splittergruppe, die die Narbe schließen will.

Die Kinder des Vaters

Eine exzentrische, gefährliche Glaubensgemeinschaft. Die Kinder sehen in der Narbe einen heiligen Ort und das Tor zur Wiederkunft Vaters. Ihre Expeditionen in die Tiefen enden oft tragisch, doch jedes einzelne Opfer dient, so glauben sie, der „Erweckung des Funkens“.

Wer unter ihnen leben will, muss sich beweisen: durch Brandnarben, Wahnrituale und Fasten. Sie tragen Aschemasken, um das Gesicht des alten Schöpfers zu ehren und den Flammen zu trotzen. Nachts

Die Narbe.

entzünden sie überall Lagerfeuer und lauschen dem Puls der Narbe.

- Führung:** *Der sogenannte Prophet in Flammen. Angeblich ein Mann, der bei lebendigem Leib verbrannt wurde und nun die Zukunft weissagen kann..*
- Geschäft:** *Durchführung „heiliger Expeditionen“, Opferdienste, Orakelvisionen.*
- Größe:** *Fast 2.000 Mitglieder.*
- Besonderheit:** *Viele Pilger*innen verschwinden in den Tiefen. Es heißt, sie „steigen hinab und kehren als Licht zurück“.*
- Problem:** *Die Kinder des Vaters werden im Allgemeinen als ziemlich verschoben wahrgenommen.*



Der Prophet in Flammen

Andere Banden

Es gibt zahlreiche Gruppierungen und Einzelkämpfer*innen, die in der Narbe nach Reichtümern suchen. Und ebenso viele Banden, die den Leuten die gefundenen Dinge einfach wegnehmen.

KritischerFehlschlag.de/Gassenhunde