

GLANTRI

Eine Stadtbeschreibung für das Rollenspiel



Inhaltsverzeichnis

<u>EINLEITUNG</u>	<u>5</u>
<u>GLANTRI CHRONIK</u>	<u>7</u>
<u>BEVÖLKERUNG UND SPRACHE</u>	<u>8</u>
<u>FEIERTAGE UND FESTE.....</u>	<u>8</u>
<u>LAGE VON GLANTRI.....</u>	<u>9</u>
<u>EINTRITT IN DIE STADT</u>	<u>9</u>
<u>DIE STADT GLANTRI</u>	<u>10</u>
<u>DER HOHE RAT.....</u>	<u>11</u>
DIE RATSMITGLIEDER	13
ÜBER DIE GARDE.....	14
<u>ZENTRALE ORTE</u>	<u>15</u>
DIE RATSHALLE	16
DIE ARENA.....	19
DER STADTPARK.....	19
ÜBER DIE BADEHÄUSER	19
MARKTHALLEN	20
DER NACHTMARKT	21
HOTELS, GASTSTÄTTEN, KNEIPEN	22
GILDEN UND INTERESSENVERTRETUNGEN.....	23
<u>SEßHAFT WERDEN IN GLANTRI.....</u>	<u>24</u>
KOSTEN FÜR HÄUSER UND WOHNUNGEN.....	25
<u>VERZEICHNIS DER DIENSTLEISTER UND ORTE.....</u>	<u>27</u>
ALCHIMISTEN	27
ANSTREICHER	27
ANTRAGSSTELLER.....	27
ANWALT	28
ARZT	28
AUSRÜSTER	28
BÄCKEREI	28
BAD	29
BAR	29

BASAR	31
BAUMEISTER	31
BERGUNGSARBEITER	31
BIOLOGE	31
BOGENMACHER	31
BOOTSBAUER	32
BORDELL	32
BOTANIKER	33
BRAUEREI / BRENNEREI	33
DOLMETSCHER	33
FÄRBER	33
FISCHHÄNDLER	33
FLEISCHER	34
FRACHTTRANSPORT	34
GELDVERLEIHER	34
GEOLOGE	34
GLASBLÄSER	34
GOLDSCHMIED	34
GRAVEUR	34
HOLZSCHNITZER	35
JUWELIER	35
KARTOGRAPH	35
KERZENZIEHER	35
KOLORIST	35
KRÄUTER & GEWÜRZE	35
KÜNSTLER / BILDHAUER	35
LEBENSMITTEL	35
LEDERWERKER	36
MATHEMATIKER	36
MÖBELTISCHLER	36
MÜLLER	36
MUSIKINSTRUMENTE	36
NAVIGATOR	36
PAPIER UND TINTENMACHER	36
PARFÜMERIE	36
PELZHÄNDLER	37
PFANDLEIHE	37
PFERDEHÄNDLER	37
PFERDEAUSBILDER	37
REISEAUSRÜSTER	37
RÜSTUNGEN	37
SCHIFFSAUSSTATTER	37
SCHIFFSBAUGESELLSCHAFT	37
SCHILDERMACHER	38
SCHLEIFER	38
SCHMIED	38
SCHNEIDER	38
SCHUSTER	38
SEGELMACHER	38
SEIL- NETZMACHER	38
SICHERHEITSDIENST	38

SPIELHALLE	39
SPRACHKUNDIGER	39
STALL	39
STEINMETZ	39
STEUERMANN	39
TIERARZT	39
UNIVERSITÄT	40
VERKLEIDUNGEN	40
VERSICHERUNG	40
VERWALTUNG	40
WAFFEN	41
WAFFENSCHMIED	41
WAGNER	41
WAHRSAGER	41
WAISENHAUS	41
WEBER	41
WEINHANDLUNG	41
<u>GILDEN UND HÄUSER IN GLANTRI</u>	41
HAUS GLADIOR	41
HAUS TAROTIA	42
GILDE DER GRALSITTER	42

Rollenspiel in Glantri.

Für den SL bietet Glantri die größte Herausforderung von allen Modulen für THORG. Aus verschiedenen Gründen muß er bei einem Aufenthalt der Charaktere sehr umsichtig vorgehen. Glantri ist die einzige neutrale Stadt auf dem Kontinent. Durch die Gesetze des hohen Rates dürfen Dämonen und Kultisten in der Stadt sein, sofern sie die anderen Lebewesen nicht beeinflussen oder chaotische Handlungen begehen. Auf dem Nachtmarkt können die Charaktere fast jede denkbare Information kaufen, sogar die begehrten und sehr seltenen



Sternchenwaffen sind hier erhältlich. In der Ratshalle finden sich alle Bücher die öffentlich zugänglich sind, und in der verbotenen Bibliothek ist das gesamte Wissen der Welt niedergeschrieben. In der hiesigen Universität können die Charaktere Zauber, Talente und spezielle Fähigkeiten erlernen. Jede in einem der Regelbücher niedergeschriebenen Laufbahnen kann hier erlernt werden. Diese konzentrierte Macht in der Stadt kann für einen SL unangenehme Folgen haben. Wenn sie ihre Spielercharaktere in die Stadt führen geben Sie ihnen alle Möglichkeiten die das Rollenspiel THORG bietet. Auch Talente die nicht zur Laufbahn des Charakters gehören können hier erlernt werden. Falls in ihrem Abenteuer eine wichtige Information entschlüsselt werden muß, besteht die Möglichkeit sie hier in Glantri käuflich zu erwerben. Das Recht in dringenden Fällen sein Ratsmitglied sprechen zu dürfen bietet den Charakteren einen Machtvollen NPC mit nahezu unbegrenzten Wissen. Beachten Sie deshalb, das der hohe Rat strikt neutral bleibt und nicht in die Geschicke außerhalb Glantris eingreifen würde. Ein Eingreifen des hohen Rates würde das Machtgleichgewicht zu sehr verschieben.

Wenn der hohe Rat als Auftraggeber in Erscheinung tritt haben sie als SL jedoch die Möglichkeit Abenteuer für sehr erfahrene Charaktere zu Meistern. Diese Aufträge jedoch werden fast ausschließlich mit der Beschaffung von Information oder dem Verschluß derselben zu tun haben. Als Beispiel können sie die Lösung des Abenteuers Grenz wacht nehmen. Jedes Wissen,

welches in der verbotenen Bibliothek eingelagert wird kann am Ende des Gleichgewichts von entscheidender strategischer Bedeutung sein. Außerdem würde ein Charakter niemals einen Auftrag des hohen Rates ablehnen, da es eine große Ehre darstellt vom Rat auserwählt worden zu sein. Ein weiteres Problem für die Kampagne des SL kann die Möglichkeit sein an magische Gegenstände zu kommen. Glantri hat genug Zauberschmiede um jedes bekannte magische Metall zu bearbeiten (entsprechende finanzielle Mittel vorausgesetzt). Die Waffen- und Rüstungsschmiede können jeden Gegenstand bis zu maximal zulässigen Verbesserung herstellen (siehe verbesserte Waffen und Rüstungen im Regelbuch).

Durch die Arena und die Spielhallen können die Charaktere ihr Vermögen schnell verlieren oder vermehren. Wenn sie hier ein wenig steuern wollen bieten sich ihnen zahlreiche Möglichkeiten. Natürlich können sie auch beliebige andere NPC einsetzen um ihren Spielern den Einstieg in ein Abenteuer zu bieten. Der Hafen bietet genug Schiffe die in unbekannte Länder zu gefährlichen Orten aufbrechen, und jeden Tag starten Karawanen die mutige Abenteurer für die Gebiete außerhalb Glantris suchen. Selbst Piraten suchen hier Crews, sofern der entsprechende Pirat nicht gegen die Gesetze der Stadt verstoßen hat.



Die klassischen Stadtabenteurer sind hier allerdings nur begrenzt möglich. Die Macht der Garde und des Rates verhindert, daß ein Kult oder ein Verbrechen lange unentdeckt bleibt. Gardisten sind in dieser Stadt weder aufzuhalten noch zu besiegen. Ihre Fähigkeiten die Gedanken anderer zu lesen und Informationen aus unbelebtem zu erhalten verhindern einfache Diebstähle und Einbrüche. Nichts und niemand kann in dieser Stadt ein Geheimnis vor dem Rat oder der Garde verbergen. Glantri eignet sich daher für den Start oder als Zwischenstation für ein Abenteuer (bzw. als Endpunkt um die gewonnenen GM und EP zu investieren).

Die Stadt Glantri entwickelte sich um ein besonderes Gebäude, die große Ratshalle. Glantri ist sozusagen die heimliche Hauptstadt Erdec's. Der hohe Rat hat hier seinen Sitz und die verbotene Bibliothek liegt unter ihren Hallen. Die Stadt ist zudem der einzige Ort auf dem Kontinent auf dem die drei Fraktionen in gleichen teilen vertreten sind. Alle Rassen sind hier zu sehen. Während die Völker sich auf dem Kontinent verteilten, stießen sie auf die große Halle. Dies geschah zu einer Zeit, in der sie selbst noch in primitiven Hütten lebten. Beeindruckt von der Größe und der Vollkommenheit dieser Baukunst glaubten sie an ein göttliches Gebäude oder einen Tempel. Erst sehr spät kamen sie hinter die wahre Bedeutung und die Geheimnisse die diesen Ort umgaben. Doch auch heute, tausende von Jahren nach der Entdeckung sind noch nicht alle Rätsel gelüftet. Zum heutigen Zeitpunkt ist Glantri die größte Stadt des Kontinents, und zudem die einzige Stadt, die jeder Bewohner dieser Welt kennt, meist jedoch nur vom Namen her.

Jahr	Ereignis
1560	Wandernde Nomaden entdecken die Ratshalle
8716	Magnakai errichten in der Nähe eine Ordensburg
12495	Zahlreiche Tempel wurden in der Stadt gebaut
12516	Der hohe Rat entschlüsselt die Inschriften und kann die Tore der Ratshalle öffnen.
12518	Die verbotene Bibliothek wird entdeckt und eröffnet
12623	Informationen über den Gral werden entdeckt
12659	Erste Zwischenfälle in der Stadt, teilweise bekämpfen sich die Kulte in offenen Schlachten
12664	Die Garde wird durch den hohen Rat gegründet
12683	Das Gesetz der absoluten Neutralität wird verkündet und durch die Garde in Kraft gesetzt
12700	Erste Verbote von Kulturen werden ausgesprochen
12748	Glantri erhält die erste Stadtmauer
12751	Erster Angriff von Chaoswesen
12752	Die Stadtwache wird gegründet
12789	Glantri erreicht 30.000 Einwohner
12811	Zweiter Angriff der Chaoswesen
12934	Glantri erreicht 50.000 Einwohner
12967	Erste Universität der Stadt wird Gegründet
13174	Glantri erreicht 100.000 Einwohner
13186	Einwanderungsgesetze werden erlassen
13223	Glantri erhält zweite Stadtmauer
13289	Dritter Angriff der Chaoswesen, die Stadt verliert über 30.000 Einwohner
13312	Der große Glaubenskrieg beginnt. Er dauert 4 Jahre und endet mit dem Verbot aller Religionen in der Stadt.
13356	Belagerung durch ein Priesterheer. Die Belagerung dauert 9 Jahre und endet mit einem Ausfall der Garde in Zusammenarbeit mit den Magierakademien aus der Stadt. 12.000 Priester und ihre Anhänger werden hingerichtet.
13401	Glantri erreicht 150.000 Einwohner
13402	Vierter Angriff der Chaoswesen
13467	Glantri erhält dritte Stadtmauer
13570	Fünfter Angriff der Chaoswesen
13780	Während des Bornektura kominius reduziert sich die Anzahl der Einwohner auf 60.000 Einwohner. Die verbotene Bibliothek wird endgültig geschlossen.

Glantri Stadtbeschreibung Version 0.7 für Thorg

13811	Sechster Angriff von Chaoswesen
13877	Siebter Angriff von Chaoswesen
13912	Achter Angriff von Chaoswesen
14005	Bau der vierten Stadtmauer
14076	Erneute Belagerung durch ein Priesterheer. 68.000 Priester und Anhänger sterben.
14188	Neunter Angriff von Chaoswesen
14201	Das letzte Aufgebot von Priestern, Kulte und ihren Anhängern will durch eine Entscheidungsschlacht endgültig den Krieg beenden. 30.000 Priester, 200.000 Anhänger und 80.000 Kultisten stehen 8.000 Gardisten, 3000 Magiern und 5 Legionen Magnakai (30.000 Mann) gegenüber. Die Schlacht dauerte 2 Wochen und endete mit einem Sieg der Stadt über die Belagerer. Die Stadt besitzt am Ende nur noch 10.000 Einwohner.
14211	Ende des Bornektura kominius.
14302 – 16147	Zehnter bis vierundvierzigster Angriff der Chaoswesen
16255	Die Universitäten und Akademien werden wiedereröffnet.
17200	Die astralen Restenergien der Schlachten während des dunklen Zeitalters sind fast vollständig abgeklungen.
18014	Glantri erreicht wieder mehr als 50.000 Einwohner
18233 – 19500	45 bis 90. Angriff der Chaoswesen
19611	Hunderttausend Einwohner
19856	Die verbotene Bibliothek wird in Ausnahmefällen für auserwählte Personen wieder geöffnet.
20000	Glantri besitzt über zweihunderttausend Einwohner.

In der Stadt sind alle Rassen des Kontinents vertreten. In den Gasthäusern spricht man fast immer mehrere Sprachen und die Gastronomen haben sich auf die unterschiedliche Kundschaft eingestellt. Im Regelfall wird ein Bewohner der Stadt Magna Lingua und seine eigene Sprache sprechen.

1. Luln, Neujahr. Festlichkeiten in der ganzen Stadt. Großes Feuerwerk im Hafen. Straßenumzüge.

9. Bruder, Beginn der Aussaat. Stroh puppen werden durch die Stadt geführt. Abends große Prozession.

1. bis 3. Schwester, Sommerbeginn. Großes Fest mit Artisten, Schauspielern und Jahrmarkt im Stadtpark.

15 Chon, Historische Eröffnung der Bibliothek. Großes Fest vor der Ratshalle.

11 – 14 Pan, Fest zu Ehren der neuen Ratsmitglieder (findet nur Stadt wenn neue Mitglieder aufgenommen wurden). Freies Essen und Getränke vor der Ratshalle. Bardenwettbewerbe, Feuerwerk, Heerschau der Garde.

1. Risch, Herbstbeginn. Verbrennen der Stroh puppen vom 9. Bruder. Kampfspiele und Wettkämpfe.

10 Tarot, Feier zum Gedenken an das Ende des Bornektura kominius. Festmähler mit Verwandten.

1. Rahm, Winteranfang, Fest zum Gedenken an die Verstorbenen.

Glantri Stadtbeschreibung Version 0.7 für Thorg

20 – 25 Smig, Winterende. Freibierausschank im Glantri Stadtbräu, was regelmäßig zu Ausschreitungen und einem eingreifen der Garde führt.

Große Konjunktion: Gemäß der Schöpfungsgeschichte vermutete Ankunft des Auserwählten. Großer Jahrmarkt und Hafenfest.

Die Stadt liegt an der Ostküste des Kontinents, direkt am Meer. Der Hafen wird bis zu 20 Meilen Meerwärts von der Stadt mit geschützt, Landeinwärts sind die umliegenden Städte und Dörfer autonom. Bis zu einem Umkreis von ca. 300 km werden die Haupthandelsstraßen jedoch von der Stadt gebaut und unterhalten. Im Abstand von jeweils einer Tagesreise befinden sich Gasthäuser mit Stationen für Kutschen.

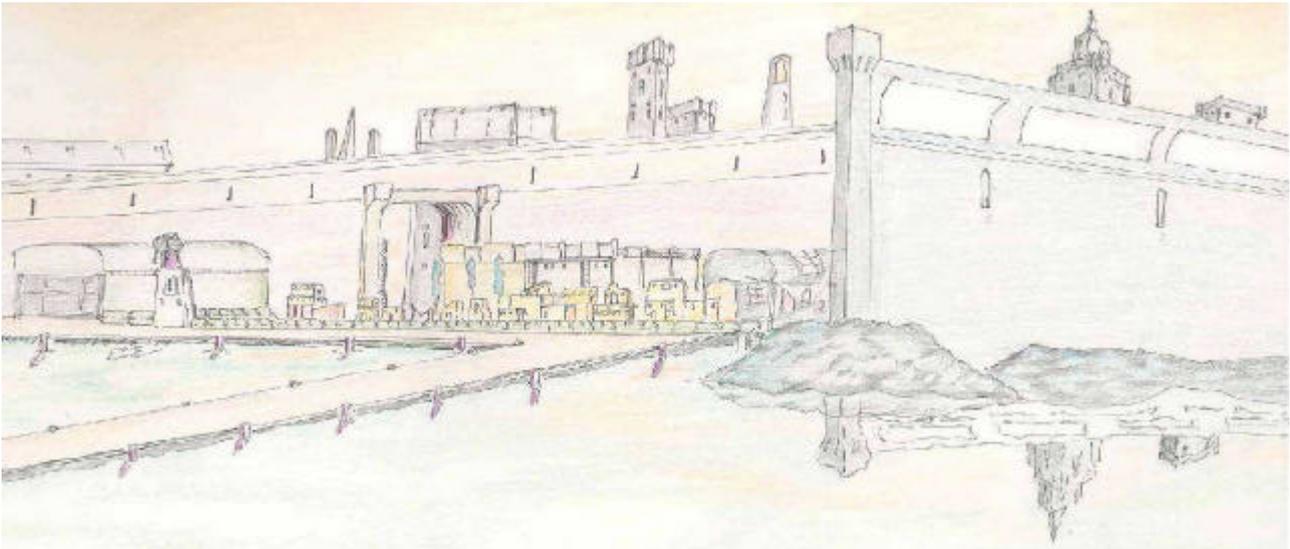


Abbildung 1 Hafentor

Die Stadttore werden rund um die Uhr von Stadtwachen und Gardisten bewacht. Jedem Besucher werden seine Rechte und Pflichten verlesen (siehe Einreisevisa). Alle Besucher müssen eine Aufenthaltsgenehmigung beantragen (siehe Verwaltung).

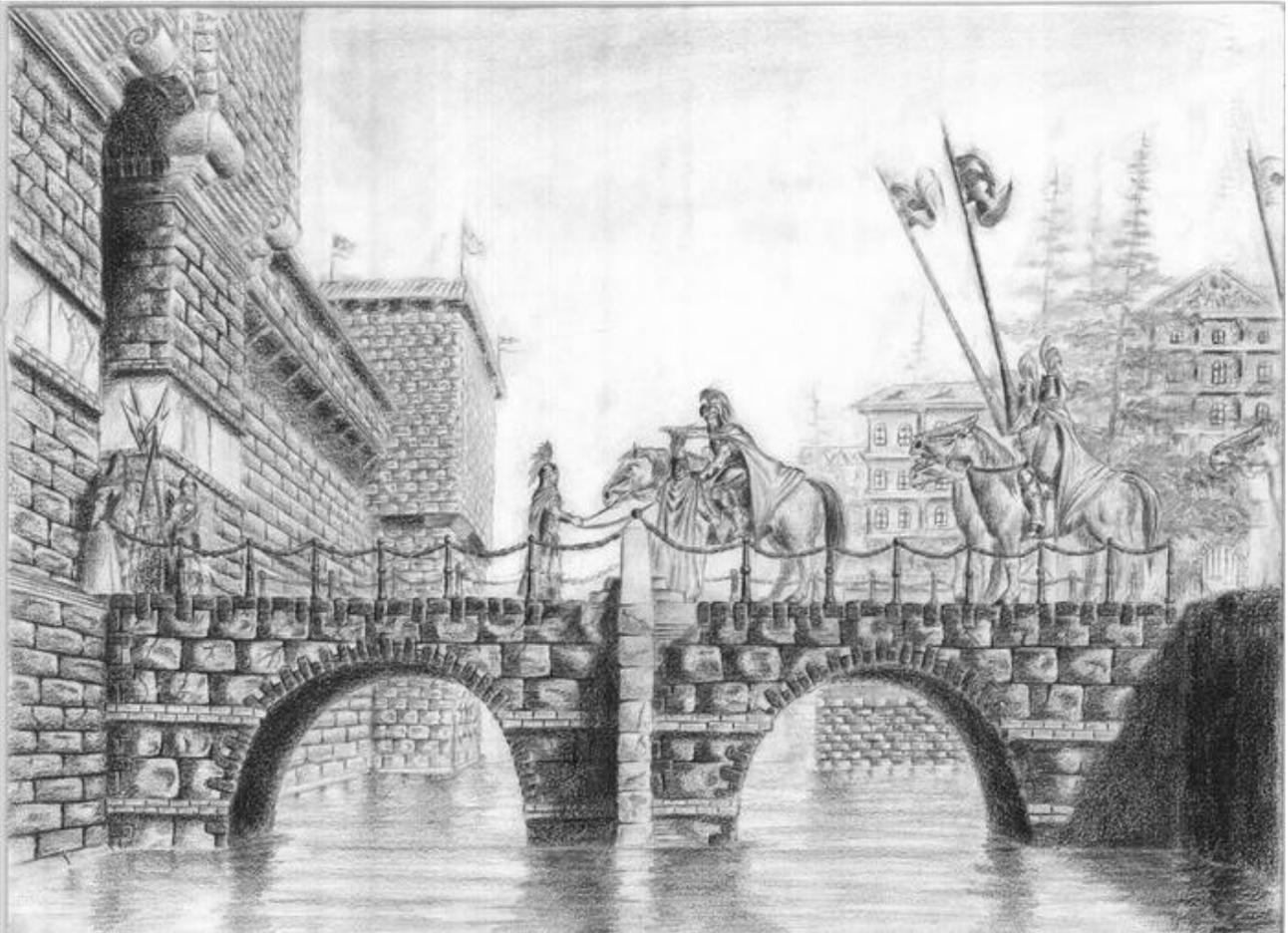
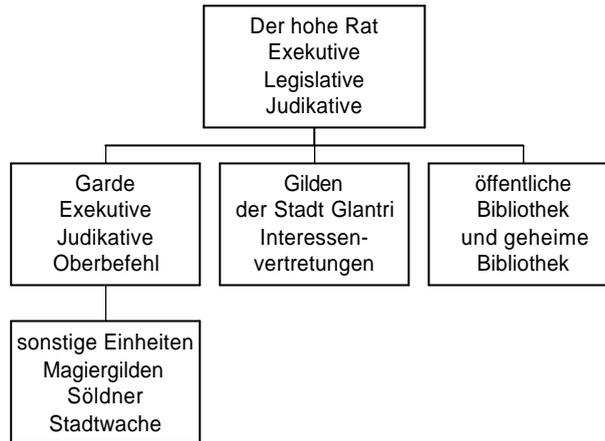


Abbildung 2 Westliches Stadttor

Glantri ist die größte Stadt Erdec's. Sie ist das geistige und kulturelle Zentrum des Kontinents. Die Stadt beherbergt ca. 250.000 Einwohner und liegt an der Ostküste Erdec's. Ihre Geschichte reicht bis weit in die Vergangenheit zurück. Das berühmteste Gebäude ist die Ratshalle, das älteste bekannte Bauwerk auf Erdec, welches den großen Alten zugerechnet wird. Glantri ist die einzige neutrale Stadt auf Erdec, d.h. Ordnung, Chaos und Neutralität sind zu gleichen Teilen über die Stadt verteilt. Dämonen, Chaoswesen, Gralsritter, Magnakai, etc. dürfen sich frei bewegen. Verboten ist lediglich irgend etwas zu unternehmen, was irgendeiner Person oder einem Lebewesen schaden zufügt, bzw. gegen deren Willen beeinflusst. D.h. solange Kultisten keine Menschenopfer darbringen, dürfen sie sich frei bewegen. Die Gesetze und Bestimmungen der Stadt werden vom hohen Rat erlassen, und die Garde wacht über die Einhaltung. Jeden Tag kommen unzählige Personen der verschiedensten Völker in die Stadt, entweder über den Landweg, oder per Schiff. Der Hafen der Stadt zählt täglich ca. 2000 Schiffe. Das überfliegen der Stadt ist übrigens bei Todesstrafe verboten. Nur Tlesh im Auftrag des hohen Rates dürfen die Stadt überfliegen. Genauso ist es verboten sich dauerhaft in der Stadt anzusiedeln (siehe seßhaft werden in Glantri).

Glantri Stadtbeschreibung Version 0.7 für Thorg

Struktur der Stadt Glantri



Verwalter der geheimen Bibliothek, höchstes Organ der Stadt Glantri, Bewahrer des Wissens der Alten und der Völker (siehe auch unter Schöpfungsgeschichte)

Der hohe Rat besteht aus jeweils einem Mitglied eines jeden Volkes auf Erdec. Ursprünglich waren dies nur die 12 Stämme. Zu den zwölf Stämmen zählen:

1. Menschen
2. Zwerge
3. Elfen
4. Halblinge
5. Tlesh
6. Kensai
7. Marjag
8. Zentauren
9. Klorthak
10. Minotauren
11. Shamki
12. Gnome

Mit zunehmender Zahl der Völker ist der Rat auf seine heutige Größe angewachsen. Da die Zahl der Völker durch das Licht variiert, ist auch die Anzahl der Ratsmitglieder fluktuierend. Wie die Ratsmitglieder ausgewählt werden ist immer noch ein Geheimnis. Zu einem vorher nicht bekannten Zeitpunkt weiß eine Person, daß sie auserwählt ist. Gleichzeitig weiß das alte Ratsmitglied, daß es abgelöst werden wird. Der Auserwählte begibt sich dann auf die Reise nach Glantri. Nach einer mehrmonatigen Lehrzeit wird das neue Ratsmitglied in der großen Halle feierlich initiiert. Das alte Mitglied verläßt dann den hohen Rat, bleibt aber weiter an die Auflagen gebunden. Der hohe Rat befindet sich traditionell in der großen Halle in Glantri, dort befinden sich auch die öffentliche und die verbotene (geheime) Bibliothek. Jedes aktive Ratsmitglied besitzt Zugang zu der geheimen Bi-

bibliothek und kann, in Absprache mit den anderen Ratsmitgliedern, den Zugang zu ihr gewähren.



Abbildung 3 Gespräch mit einem Ratsmitglied

Jede Person, die Glantri betritt, hat das Recht in dringenden Fällen sein Ratsmitglied zu sprechen. Sollte sich eine Person in Glantri eines Vergehens schuldig machen, so muß das zuständige Ratsmitglied als Anwalt eingesetzt werden. Der hohe Rat ist zudem das höchste Organ der Stadt und ihm unterstehen alle Einheiten Glantris. Sie sind die einzigen, die eine Entscheidung der Garde revidieren dürfen. Da sie das Wissen der Welt verwalten, sind sie überall auf Erdec hoch angesehen. Ein werdendes, aktives oder ehemaliges Ratsmitglied würde niemals von irgend jemanden angegriffen werden. Jede Fraktion möchte am Ende des Gleichgewichts möglichst viele Ratsmitglieder auf seiner Seite wissen. Außerdem verfügen die Ratsmitglieder über Wissen und Kräfte die zu wertvoll sind um verloren zu gehen. Bei den einzelnen Ratsmitgliedern wurden keine Werte angegeben, dies würde auch keinen Sinn machen.

Alle Ratsmitglieder besitzen folgende Werte mindestens im Bereich Kapazität:

Lehren, Magiekunde, Geschichtswissen, Sprachen kennen, Alte Sprachen, Astronomie / Astrologie, Rethorik, Rechtskunde, Kriegskunst, Menschenführung, Staatskunde, Dämonenwissen, Bibliotheken benutzen und Lehren.



Siegel des hohen Rates. Jedes Ratsmitglied trägt ein solches Siegel. Es stellt die fundamentalen Kräfte auf der Welt dar (Ordnung, Neutralität und Chaos).

Die Ratsmitglieder

Menschen

Sigurd von Tronje und Tarotia, Jäger, Waldläufer, Psi Meister ,Mönch , Magnakai, Marine, Priester 4, Magier 4, Kampfmagier, Schwertmeister, Ritter, Samurai. Primus Altmeister, Bewahrer der Natur, Abt, Altmeister, Graf, General, Erzmagier, Anwärter auf die Unsterblichkeit.

Karma 272, Ruf 1200, Antimagische Aura, Flügel, doppelt Rennen.

Sigurd wurde als Sohn eines Grafen in Tronje geboren. Er verbrachte seine Jugend in Corinnis und zog später mit seinen Kameraden auf Abenteuer aus. Er kämpfte in der Schlacht um Glantri, in der er zwei Medal of Honor vom hohen Rat verliehen bekam. Zusammen mit seinen Mitstreitern gründete er ein Kaiserreich (Tarotia) nachdem die Helden das Gebiet von Chaoswesen gesäubert hatten. Nach dem Tod seiner Eltern überfielen Piraten seine Heimat die er mit seinen Freunden zusammen besiegen konnte. Die Titel Graf von Tronje und Kaiser von Tarotia ruhen zu Zeit, da ein Ratsmitglied neutral bleiben muß.

Zwerge

Jolunt Sohn des Ratek aus dem Clan der Bergmannen, Kämpfer mit vier abgeschlossenen Wegen, Jäger, Waldläufer, Psi-Meister

Jolunt wuchs in den Bergen von Sanmyaku auf. Mit vierzig Jahren verließ er die Stollen und lernte bei dem befreundeten Elfenclan der Celithrathiel das Jäger und Waldläuferhandwerk. Er vervollkommete seine Künste des Kriegshandwerks bei den Schlachten gegen die Dunkelelfen des Clans Kurai die bis zu den Bergen von Kalkt-Mor gekommen waren, wo der Zwergenclan Qualcuatum lebte.

Elfen

Gwydion von Glantron, Magier Stufe 4

Der ergraute Elf war lange Zeit Hofmagier in Glantron, wo er das Geheimnis der Zwerge bewahrte. Durch das Eingreifen von Norg von Trulben und seinen Gefährten konnte der Ausbruch eines Erdämons verhindert werden. Als Gwydion seine Berufung zum Ratsmitglied erhielt übertrug er Norg die Verantwortung für die alten Städten und versiegelte sie mit Hilfe des Ratsmitgliedes der Marjags.

Halblinge

Gil-Gawyn, Kämpfer Stufe 3, Jäger, Illusionist, Psi-Meister

Das Ratsmitglied der Halblinge kämpfte in vielen Schlachten und regierte selbst einmal ein Königreich. Als er berufen wurde legte er seine Krone ab und sein Sohn übernahm die Regentschaft. Nachdem Gil-Gawyn die Künste als Krieger vervollkommen hatte, begann er Magie und Psikräfte zu studieren. Er ist bekannt für seinen scharfen Verstand und seine klaren, logischen Analysen.

Tlesh

Lómithrarith, Kämpfer Stufe 4, Magnakai, Psi-Meister, Waldläufer

Kensai

Kaabeth, Kämpfer Stufe 4, Magnakai, Waldläufer, Monk, Marine

Marjag

Gualtec, Magier Stufe 4, Illusionist, Beschwörer, Kampfmagier, Hexer, Elementarmagier, Psi-Meister, Runemagier, Dämonologe

Zentauren

Anaxas, Kämpfer Stufe 4, Magier Stufe 1, Waldläufer, Psi-Meister

Klorthak

Wutha, Kämpfer Stufe 4, Marine, Gralsritter, Magnakai

Minotauren

Phaaxia, Kämpferin Stufe 4, Waldläuferin

Shamki

Cadelik, Magier Stufe 3, Psi-Meister, Illusionist, Runenmagier

Gnome

Kugdush, Magier Stufe 4, Hexer, Scharlatan, Runenmagier

Über die Garde

Die Mitglieder der Garde sind unzweifelhaft die mächtigste bewaffnete Einheit der Stadt. Ihr untergeordnet sind die Stadtwachen und die Gilden der Söldner und der Kampfmagier. Sie sind Judikative und Exekutive in einer Person. Grundsätzlich sind die Wachen berechtigt Personen festzuhalten oder zu verurteilen, aber bei bestimmten Straftaten muß der Rat angehört werden. Innerhalb der Garde gibt es Ränge und Dienstgrade, die gleichzeitig eine Information liefern, welche Befugnisse die Person besitzt.

Ränge der Garde:

Adept*

Garderitter

Than

Schwertmeister

Altmeister

Erhabener*

* = tragen keine sichtbaren Rangabzeichen

Befugnisse:

Adept:

Festnahmen und Ermittlungen. Dabei sind Festnahmen nur gestattet, wenn das Gardemitglied die Tat selbst beobachtet hat, oder sie von Zeugen beobachtet wurde. Das bedeutet, daß keine Person auf Verdacht festgenommen werden kann, wenn keine Beweise oder Befehle vorliegen. Sollte der Adept jedoch ein Schreiben des Rates mit sich führen, das ihn zu bestimmten Maßnahmen ermächtigt, gilt die Anordnung des Rates.

Garderitter:

Festnahmen, Ermittlungen, Rechtsprechung, tragen einer Sternchenwaffe. Grundsätzlich gilt, daß ein Garderitter recht hat. Dem Verdächtigen steht trotz allem das Recht zu, seinen Ratsgesandten zu sprechen.

Than:

Alle Rechte des Garderitters. Ein Than kann zudem die Fähigkeiten Gedankenlesen, Gedankenkontrolle, Massenbeherrschung, Sehen der Vergangenheit, Lesen aus Gegenständen, Geschlossener

Glantri Stadtbeschreibung Version 0.7 für Thorg

Geist, Teleport, Fliegen, Unsichtbarkeit, Heilung, Massenheilung, durch Wände gehen, PSI-Attacke, Gegenzauber, Antimagische Aura, Wissen über den Anderen.

Schwertmeister:

s.o. Ein Schwertmeister kann weiterhin: Geistwesen sehen, Entdecken von unsichtbarem, leichte Illusionen, Unüberraschbarkeit, tödlicher Schlag, Massenvernichtung, Totale Kontrolle über mindere Chaoswesen, Sphärenreise.

Altmeister:

s.o. Kontrolle über mittlere Chaoswesen, Moral, Seelenvernichtung, Verbannung, Errichten von Mauern, Erschaffen von Gräben, Kriegsmaschinen erschaffen, Artefakte der Alten kontrollieren.

Erhabener:

s.o. Zudem: Erscheinung verändern, Tierform, Schlachtenwissen, Gesinnung lesen, Mut, Illusionen zerstören, Richtungen erkennen, Elemente kontrollieren, Furcht, Eiserner Wille, Schutz vor Chaoswesen, Regeneration, Resistenz, Reisen, Macht über die Gedanken, Macht über das Sein, Macht über das Selbst.

1. Ratshalle
2. Verwaltungsgebäude
 - a) Stadtverwaltung
 - b) Ministerium für die Völker
 - c) Stadtkasse
 - d) Hafenbehörde
 - e) Handelsministerium
 - f) Aufsicht über die Gilden
3. Arena
4. Stadtpark
5. Hafengebiet
6. Badehäuser
7. Gilden und Interessenvertretungen
8. Militärische Einrichtungen
9. Markthallen
10. Nachtmarkt
11. Hotels, Gaststätten etc.

Die Ratshalle



Abbildung 4 Vorraum zu den Bibliotheken

Dieses Gebäude überragt alle anderen. Es ist an der großen Kuppel 60m hoch, 100m breit und 300m lang. Die kleine Kuppel hat eine Höhe von 40m. Die Halle ist komplett aus einem unbekanntem Material, welches im Sonnenlicht in allen Regenbogenfarben leuchtet. Das Gebäude besitzt keine Fenster, da das Baumaterial das Sonnenlicht hindurchläßt. Im Inneren ist es tagsüber hell. Der Eingangsbereich besitzt ein Säulenkapitel und eine zweiflügelige Tür. Jeder Flügel hat eine Höhe von 3,5m und eine Breite von 2m. Nur ein kleiner Teil des Gebäudes ist zugänglich. Den größten Teil nehmen die Ratsmitglieder und ihre Verwaltung ein. Über diese Bereiche ist nichts bekannt. Innerhalb der Ratshalle funktioniert keine Magie, keine Psikräfte und keine übernatürlichen Fähigkeiten.

Der erste Kuppelbau

Wenn man durch die großen Türen kommt eröffnet sich ein runder Raum, der unter der kleinen Kuppel liegt. Die Raumhöhe beträgt 40m. Von hier gehen 50 Türen ab. Ein Teil der Türen wird von Gardisten bewacht und ist nicht zugänglich. Die anderen Türen sind offen und sind der Eingang zu den öffentlichen Bibliotheken. Über den Türen stehen Schriftzeichen unbekannter Herkunft, die den Alten zugerechnet werden. Auf dem Boden ist ein Mosaik eingelassen, welches eine Person zeigt, die vor zwei Monden auf einen Planeten zufliegt. Man vermutet, daß dieses Bild Nayal darstellt. Wenn man um das Mosaik herum läuft scheint sich das ganze Bild zu bewegen, so als ob die Figur sich bewegt. Vielen Besuchern wird schnell schwindlig wenn sie um das Mosaik herumlaufen.

Die Bibliotheken

Überall im Gebäude kann man bekuttete herumlaufen sehen. Sie sind die Bibliothekare. Wenn man eine Frage nach einem bestimmten Buch oder Wissensgebiet hat helfen sie gerne weiter. Die Bi-

bibliothekssäle sind in der Regel mit langen Regalreihen von 8m Höhe ausgefüllt. An den Seiten stehen Lesepulte. Zu jedem Sachgebiet finden sich mehrer tausend Bücher.



Der erste Saal

Am Türrahmen sind vier Bilder. Sie stellen Weisheit, Verständnis, Wissen und Philosophie dar, die Grundlagen von Kultur und Bildung. In diesem Saal finden sich Grundlagen zu Philosophie, Lern-techniken und Standardwerke berühmter Philosophen der verschiedensten Kulturen.

Der zweite Saal

Über dem Eingang ist ein Bild von einem Herrscher auf einem Thron, flankiert von zwei geflügelten Boten. Er trägt ein Buch in der Hand, auf dem die ersten Worte der Schöpfungsgeschichte zu lesen sind. Das Thema des Bildes ist die Regierung und das Verhältnis von Geist und Macht. Einer der Boten trägt Zaumzeug als Symbol der Ordnung, der andere ein Schwert als Symbol des Rechts. In diesem Saal sind Werke über Staatskunde, Rechtskunde und die Schöpfungsgeschichte.

Der dritte Saal

Über dem Eingang ist das Bild von einem Mann und einer Frau, die gemeinsam ein Feld bestellen. Hier finden sich Werke über soziale Theorien und allgemeine Beschreibungen der Völker.

Der vierte Saal

Die Tür ist aus Bronze und stellt eine Frau dar um die mehrere Personen sitzen. Symbolisiert wird eine der Methoden der Wissensvermittlung, die mündliche Überlieferung. In diesem Saal sind die überlieferten Sagen und Legenden der Völker.

Der fünfte Saal

Auf dieser Bronzetür ist ein sitzender Schreiber abgebildet. Er symbolisiert die zweite Art der Wissensvermittlung, das Buch. In diesem Saal finden sich Wörterbücher und Sprachanleitungen sowie die bekannten Schriftzeichen der Völker.

Der sechste bis vierzehnte Saal

Über jeder Tür ist ein Symbol der jeweiligen Wissenschaft angebracht. Zoologie, Physik, Mathematik, Geologie, Archäologie, Botanik, Astronomie, Chemie und Magiekunde.

Der fünfzehnte Saal

Über dem Saal ist eine Galaxie dargestellt. In diesem Saal finden sich öffentliche Bücher über Theorien zu Nayal und den Alten.

Die Arena

Die Arena ist am ehesten mit dem Kolloseum in Rom zu vergleichen. Sie faßt 50.000 Personen und jeden Tag werden hier Wettkämpfe abgehalten. Es gibt klassische Kämpfe und Kämpfe zwischen Magiebegabten. An den Schaltern kann man Wetten abschließen. Die größte Attraktion sind die einmal im Monat stattfindenden Seeschlachten.

Der Stadtpark



Er umfaßt eine Fläche von ca. 1500 m². Als die Stadt um die Ratshalle entstand bestanden die Elfen und die Shamki darauf, eine Grünfläche zu belassen. Der Stadtpark ist heute das primäre Ausflugsziel der Stadtbewohner.

Über die Badehäuser

Glantri verfügt über 15 öffentliche Badehäuser und zahlreiche weitere private Einrichtungen. Die Nutzung der öffentlichen Badehäuser ist kostenlos. Sämtliche Bereiche sind nach Geschlechtern getrennt. Dienstleistungen sind: Massage, Sauna, Kalt- und Warmbadebecken, Fußbodenheizung, Sportbereich, Barbier, Kleiderreinigung. Eine Besonderheit sind die Heilbecken. In ihnen befinden sich Fische, die abgestorbene oder kranke Haut abfressen. Ihre Nutzung wird häufig von Ärzten verschrieben.

Markthallen



Es existieren 30 große Markthallen. Jeder auf der Ausrüstungsliste vorhandene Gegenstand ist hier erhältlich.

Der Nachtmarkt



Selbst vielen Ausländern ist dieser Ort bekannt. Hier findet sich die größte Hinterzimmerdichte des Planeten. Was auch immer man „verloren“ hat, hier wird es wieder auftauchen. Wenn sie eine Information oder einen Gegenstand wünschen, hier werden sie ihn finden. Der Nachtmarkt hat zwischen Sonnenuntergang und Sonnenaufgang geöffnet. Üblicherweise setzt man sich in eines der Seppaares und entzündet eine Kerze. Nach kurzer Zeit wird einer der Bewohner des Nachtmarktes (üblicherweise eine Mitglied der Diebesgilde) sich dazusetzen und man kann über Preise und Dienstleistungen feilschen. Typische Dienstleistungen sind in der Tabelle angegeben.

Typische Preise:

Gegenstand	Zeitraum	Preis in GM
Mag. Waffe, Rüstung	1 Tag	2000 je Metallstufe
Mag. Waffe, Rüstung	Eine Woche	1000 je Metallstufe
Mag. Gegenstand	1 Tag	2000 je Sternchen
Mag. Gegenstand	Eine Woche	1000 je Sternchen
Sternchenwaffe ¹	1 Tag	50000
Sternchenwaffe ¹	Eine Woche	35000
Information über Arenakämpfe	2-3 Tage	20 – 3000, nach Quote
Verbreitung von Gerüchten	Eine Woche	20 je Tag
Angesehene Familie diffamieren		300+

Verborgene Schuld aufdecken	3000+
Gerüchte mit garantierter Wirkung (Geschäftsaufgabe, Preisstürze, Preiserhöhungen etc.)	6000+
Tödlicher Unfall ¹	20000+

¹ Übergabe bzw. Durchführung außerhalb der Stadt.

Hotels, Gaststätten, Kneipen

Die Stadt verfügt über 25 größere Hotels mit jeweils ca. 300 Betten. Des weiteren ca. 250 mittlere Hotels mit jeweils 100 bis 200 Betten.

Das berühmteste Hotel ist „An der Ratshalle“

Es beherbergt 250 Betten. Berühmt sind seine fünf Suiten, wobei das Penthouse schon legendär ist. Das Penthouse besitzt drei Schlafzimmer, einen Speisesaal, drei Bäder, drei Umkleieräume eine Bibliothek und ein Büro. Es verfügt über einen Butler und eine eigene Bar. Das Licht in den Räumen wird durch Magie an- und ausgeschaltet. Das Wasser wird ebenfalls magisch auf Wunschtemperatur erwärmt. Alle Farben (Tapeten, Bettbezüge, Dekoration) werden ebenfalls auf die Wünsche des Kunden abgestimmt. Die Bilder an den Wänden zeigen automatisch berühmte Szenen aus dem Leben des Gastes (auch durch Magie). Die Übernachtung im Penthaus kostet nur 2500 GM die Nacht (inklusive täglicher fünf Sterne Menüservice). Die Übernachtung in der Suite kostet 1000 GM die Nacht, Service inklusive. Ein drei Gänge Menü im Restaurant kostet 60 GM. Das Restaurant führt ebenfalls Gaa Gaa der Jahrgänge 8000 bis 20000. Auf Wunsch werden alle Speisen zubereitet, exotische Zutaten werden von einem Magier per Teleport sofort herbeigeschafft.

Alt Glantri

Eine Adresse erster Güte. Hier kann man erlesene Speisen und erstklassige Weine kosten. Die Preise entsprechen denen im Regelbuch.

Zum grünen Greifen

Eine Herberge die vornehmlich von Soldaten und Gardisten frequentiert wird. Solide Preise und einfache Hausmannskost. Alle zwei Wochen findet ein Messerwerfen Wettbewerb statt.

Tanzender Klabauter

Obwohl diese Kneipe im Hafenviertel liegt genießt sie nicht nur bei Seeleuten einen guten Ruf. Im inneren kann man präparierte Fische bewundern, die der Wirt aus seiner Zeit als Fischer und Kapitän aufgehoben hat.

Kleine Meerjungfrau

Eine Taverne mit einem wohlverdienten schlechten Ruf. Die Kneipenschlägerei gehört hier fast zum Stammenü. Dafür bekommt man hier den Rachenputzer, ein extrem harter Rum.

Kron

Eine Kensai-Taverne. Berühmt für ihr frisches rohes Fleisch. Der Kunde kann aus vielen exotischen Tieren auswählen, wobei Riesenschlange und Schneewolf besonders beliebt sind.

Zur Riesenschildkröte

Eine See-Elfen Gaststätte die mit Meerwasser gefüllte Badezuber bereithält und rohen Fisch sowie Meerespflanzen anbietet.

Das glückliche Schaf

Diese Gaststätte wird von Marjags sehr geschätzt. Das rohe Fleisch kann hier in über 300 verschiedene exotische Saucen getunkt werden.

Sskass

In diesem Restaurant werden nur vegetarische Speisen zubereitet. Da das Etablissement vornehmlich von Shamki besucht wird findet man höchstens mal einen Andersweltler hier der es nicht besser wußte.

Hotel Goldener Drache

Dieses Hotel liegt am Westtor und zieht deshalb viele Kunden an. Die Preise sind moderat und man verfügt über ein gutes Restaurant.

Hotel Girlamor

Mit seiner Lage gegenüber der Arena wird es vornehmlich von Berufsgladiatoren die die Stadt besuchen genutzt. Die zum Hotel gehörende Gaststätte bietet sehr Kohlenhydrathaltige Kost.



Gilden und Interessenvertretungen

- Gilde der unabhängigen Magier
- Gilde der Alchimisten und Ärzte
- Gilde der Anarchisten
- Gilde der Anatomen
- Gilde der Bäcker
- Gilde der Bettler
- Gilde der Brauer und Winzer
- Gilde der Diebe
- Gilde der ehemaligen Ratsmitglieder
- Gilde der fliegenden Händler
- Gilde der freien Handwerker
- Gilde der Fuhrleute
- Gilde der Gastwirte
- Gilde der Geldwechsler
- Gilde der Großgrundbesitzer
- Gilde der Handwerker
- Gilde der Hotelbesitzer
- Gilde der Jäger
- Gilde der Kämpfer

Gilde der Kanalarbeiter
Gilde der Kaufleute
Gilde der Kurtisanen und Gesellschafter
Gilde der Landwirte
Gilde der Leute die einer Gilde angehören wollen
Gilde der Leute die sich fragen wofür man so viele Gilden benötigt
Gilde der Lohnmagier
Gilde der Magier
Gilde der NSC`s
Gilde der Philosophen
Gilde der Schiffsbauer
Gilde der Schmiede
Gilde der Seefahrer
Gilde der Söldner
Gilde der Tierzüchter
Gilde der unabhängigen Philosophen
Interessenvertretung der Elfen
Interessenvertretung der freien und unabhängigen Spielleiter
Interessenvertretung der Gnome
Interessenvertretung der Halblinge
Interessenvertretung der Kensai
Interessenvertretung der Leute die keiner Gilde angehören wollen
Interessenvertretung der Marjag
Interessenvertretung der Menschen
Interessenvertretung der Minotauren
Interessenvertretung der Rassen die ansonsten keine Interessenvertretung besitzen
Interessenvertretung der Shamki
Interessenvertretung der Thlesh
Interessenvertretung der Tri Kreen
Interessenvertretung der Zentauren
Interessenvertretung der Zwerge

Alle Gilden besitzen eine interne Gerichtsbarkeit, die die Regeln innerhalb der Organisation überwacht.

Zu erwähnen wären hier noch die Botschaften. Fast jedes Land oder Reich in Erdec bemüht sich um eine diplomatische Beziehung zu Glantri, den Namen Botschaft verdienen jedoch nicht alle Unterkünfte. Manche Länder sind so klein und unbedeutend, daß ihr Botschafter entweder dauerhaft in einem Hotel lebt oder in einem der Dörfer außerhalb wohnt.

Es gibt zwei Möglichkeiten hier zu siedeln.

1. Einen Antrag stellen

Sie müssen sich dafür in der Stadtverwaltung einfinden. Dann müssen sie mehrere Schritte durchlaufen:

1.1. Antrag 349874/3hzt¹

Damit beantragen Sie Antrag 9834j487. Hier tragen Sie die zehn Fürsprecher ein.

¹ Gemäß § 36 des Glantri Zuwanderungsgesetzes (GZG) vom 20.Tarot.18767, in der Fassung vom 2.Risch.19732

1.2. Antrag 9834j487²

Damit beantragen Sie Antrag HohRat/Antr. 32098. Dieser Antrag wird dem hohen Rat gestellt, dort wird ihr Ratsmitglied über die Unbedenklichkeitsbescheinigung HohRat/BeschzuUnbedk. 2 entscheiden.

1.3. Antrag 235.4³

Damit beantragen Sie den Antrag zu Überprüfung ob es freien Wohnraum gibt.

1.4. Antrag 983474hndus/dhdh⁴

Damit beantragen Sie die Überprüfung der bisherigen Anträge, da jetzt nicht mehr die Einwanderungsbehörde sondern die Behörde zur Zuteilung und Planung des Wohnraums zuständig ist. Falls Sie hier einen Formfehler gemacht haben sollten, beginnen Sie bei 1.1.

1.5. Antrag auf den Erwerb oder die Anmietung von Wohnraum

Wenn Sie Wohnraum kaufen wollen:

Antrag 364gt⁵

Wenn Sie Wohnraum mieten wollen:

Antrag 383922/m⁶

1.6. Antrag auf die vorläufige Zuteilung von Wohnraum⁷

Wenn Sie diesen Antrag genehmigt bekommen, dürfen Sie ein Jahr auf Probe in Glantri leben. Danach dürfen Sie die Anträge zur dauerhaften Ansiedlung stellen.

Alles in allem dauert das durchlaufen der Schritte 1.1. bis 1.6. ungefähr 4 Jahre.

2. Der hohe Rat beschließt ihren permanenten Aufenthalt⁸

Herzlich willkommen in Glantri....

Kosten für Häuser und Wohnungen

Equipment	Kosten in GM	
Grundstück in einem Dorf in der Umgebung	200	Je m ²
Grundstück nahe Stadtmauer	500	Je m ²
Grundstück nahe Zentrum	800	Je m ²
Grundstück nahe Ratshalle	3000	Je m ²
Blockhütte / Holzhaus	3	Je m ²
Fachwerkhaus	8+	Je m ²
Steinhaus	15+	Je m ²
Obergeschosse	Obige Preise +40%	Je m ²
Keller	10+	Je m ²
Stall, Scheune o.ä.	15+	Je m ²
Haus als Wehranlage	Gesamtkosten *2	
Hofmauer (2m hoch, 1m lang)	3+	Je Modul
Palisade	1,5+	Je Modul
Wehrmauer (3m hoch, 1m breit)	20+	Je Modul
Wehrturm	100+	
Tor (2m breit, 3m hoch)	50 - 80	
Brunnen	50	
Fenster (Läden, Papier, Glas)	6 / 9 / 20	

² Gemäß § 2 GZG und § 786 der Geschäftsführungsverordnung des hohen Rates (GeschhR)

³ Gemäß §§ 2, 76, 90b des Gesetzes über die Zuteilung und Planung der Wohnräume im Gebiet der Stadt Glantri in der Fassung vom 12.Schlo.19988 (GüZPWGG).

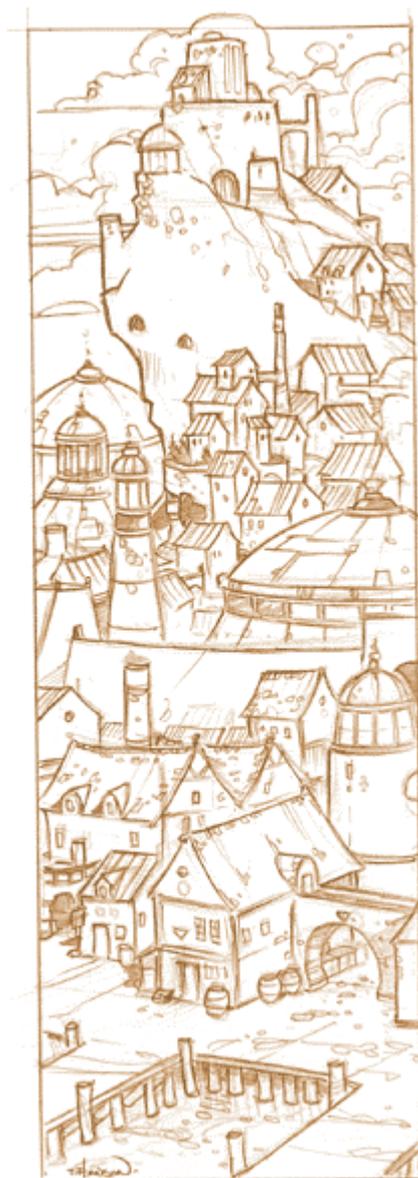
⁴ Gemäß dem Gesetz über die Zuständigkeit der Verwaltungsbehörden (GüZVb)

⁵ Gemäß dem Gesetz über den Erwerb von nicht beweglichen Eigentum (GüEnbE)

⁶ Nach §§ 32, 66, 723 über den Erwerb von Mietrecht (EvM)

⁷ Gemäß §§ 1, 24 über die vorläufige Zuteilung von Wohnraum (GvZW)

⁸ Gemäß § 1 des Gesetztes über die Zuständigkeit und Rechte des hohen Rates (GZRhR)



In der Beschreibung befindet sich der Name, falls vorhanden eine Beschreibung des Schildes, die relevanten Werte, sowie Angaben zu Qualität (Q) und Preis (P). Aufgezählt werden nur die besonders erwähnenswerten. Alle Geschäfte aufzuzählen würde das Volumen eines dicken Telefonbuches annehmen. Sofern nicht anders angegeben sind die Geschäfte in zweistöckigen Steinhäusern, mit einem Verkaufsraum im Erdgeschoß und Privaträumen im oberen Stockwerk.

Hinter den Angaben für Qualität befindet sich eine Wertung:

- +++ ausgezeichnet
- ++ gut
- + Standard
- mittelmäßig
- schlecht
- dürfte eigentlich nicht verkauft werden

Bei der Wertung für den Preis ist angegeben um wie viel Prozent der Listenpreis aus den THORG Basisregeln modifiziert werden muß.

Alchimisten

Fogan Brogon, Schild: Kolben und Mörser, Alchimie 75%, Q ++, P +20%

Fogan lebt jetzt in der dritten Generation in Glantri und ist allgemein bekannt. Hauptsächlich stellt er Heilsalben und Tränke her. Er ist aber in der Lage auch ausgefallene Tränke herzustellen.

Derraf Myran, Schild: dampfender Tiegel, Alchimie 46%, Q -, P -

Derraf selbst hält sich durchaus für einen guten Alchimisten, häufig kommt es allerdings zu Unverträglichkeiten. Darauf

angesprochen sagt er: „Die Kunden beachten meine Anweisungen nicht!“

Manalemario Alobaria, Schild: keines, Alchimie 103%, Q +++, P +140%

Dies ist der wohl bekannteste Alchimist in Glantri. Standardaufträge nimmt er nicht mehr an, er beschränkt sich auf wirklich ausgefallene Aufträge, oder gibt Unterricht an sehr betuchte. Ein Charakter kann hier für 200 GM eine Woche lernen. Danach darf er das Talent Alchimie um 1W6 steigern.

Anstreicher

Leac Pelamond, Schild: Pinsel, Malen Zeichnen 87%, Q ++, P -15%

Leac kann sich vor Aufträgen kaum retten. Seine gute Qualität und der sehr gute Preis haben ihn bekannt gemacht. Im durchschnitt kann man von einer einmonatigen Wartezeit ausgehen.

Antragssteller

Aufgrund der ausufernden Bürokratie der Stadt (siehe Stadtverwaltung) hat sich ein florierendes Gewerbe an Antragstellern herausgebildet. Diese Leute erledigen die Behördengänge für Ausländer und einheimische.

Tiniondel & Sothien, Schild: Gesetzesbuch, Q +++, P +100%

Die größte und bekannteste Kanzlei. Hier sind 200 Leute beschäftigt. Die Preise reichen von 20 GM für eine Formularabgabe bis zu 1000 GM für einen komplexen Antrag.

Anwalt

Eowoich Kedores, Schild: Waage+Schwert, Rechtskunde 112, Q+++,P+300%

Dieser Herr hat früher als Berater für den Hohen Rat gearbeitet. An vielen Gesetzesvorlagen und Bestimmungen war er direkt oder indirekt beteiligt. Um einen Termin zu bekommen braucht man sehr gute Beziehungen und viel Geld.

Celid Fogan, Schild: Buch und Hammer, Rechtskunde 62, Q -, P+10

Celid hat gerade seine Zulassung vom Hohen Rat bekommen und wartet jetzt auf seinen ersten gewonnen Prozeß.

Arzt

Lamli Goin, Schild: Phiole, Wunden Heilen 67, Krankheiten Heilen 77, Q+, P+-0

Der Zwerg hat sich einen Namen unter seinen Artgenossen gemacht. Er gilt als Anständig und Kompetent. Der Hohe Rat hat ihn allerdings bisher zweimal verwahrt, da er Zwerges billiger behandelt hat, als andere Rassen. Seinem Ruf unter den Zwergen konnte dies jedoch nicht Schaden.

Belethien Selindee, Schild: Pflanze und Verband, Wunden Heilen 89, Krankheiten Heilen 60, Pflanzenkunde 78, Q++, P+20

Belethien, eine Elfe von gerade mal 230 Jahren, hat einen hohen Bekanntheitsgrad in der Stadt. Einmal im Monat macht sie sich in die weniger sicheren Viertel und in das Umland auf, um Bedürftige zu versorgen. Sie besitzt einen kleinen Kräutergarten hinter ihrem Haus, und mit dem Verkauf seltener Kräuter finanziert sie ihre Wohltätigkeit.

Tharal Galyl, Schild: keines, Wunden Heilen 45, Krankheiten Heilen 34, Q--, P-30

Eigentlich sollte man lieber versuchen durchzukommen, statt hier eine Behandlung zu versuchen. Es gibt aber genug unwissende in der Stadt, um den Laden weiter am laufen zu halten.

Ausrüster

Der Ausrüstungsladen, Schild: Rucksack, Q +++, P+30, Feilschen 90%

Der wohl legendärste Laden auf Erdec. Seit fünf Generationen im Familienbesitz der Halblinge Perido. Hier hat man es geschafft einer Person die keinen Schlaf brauch eine komplette Ausrüstung mit Zelt, Schlafsack, Decken, etc. zu verkaufen. Was immer man benötigt, hier wird man fündig. Das Gebäude ist ganz aus Stein und hat drei Stockwerke. Nur beste Qualität wird hier geboten, und ohne Beratung verläßt niemand das Haus. Leider sind alle Familienmitglieder Meister des Feilschens.

Brodo Meram, Schild: Schaufel und Hammer, Q +, P+-0, Feilschen 70%

Der 400 Jahre alte Zwerg hat sich hier auf Werkzeug, Waffen und Rüstungen spezialisiert. Man bekommt aber auch das sonstige Reisezubehör. Seine Waren genießen einen guten Ruf zu fairen Preisen.

Reas Onelann, Schild: Schuhe und Federkiel, Q -, P -20%

Reas hatte sich erst als Abenteurer versucht, stellte aber fest, daß er dafür kein Talent hatte. Aus seinen Erfahrungen beschloß er auf einfachere Weise sein Geld zu verdienen. Besuchenden Abenteurern erzählt er leicht aufgebauchte Geschichten, was einen Einkauf zu einer Geduldprobe macht. Hier kauft man ein, wenn andere zu teuer sind.

Bäckerei

Galulin Etherra, Schild: Brotlaib, Q +, P +5%

Die Familie Etherra ist alteingesessen und in ihrem Viertel bekannt. Ihre Torten und Kuchen sind beinahe Legendar, aber die sonstigen Erzeugnisse sind auch nicht zu verachten.

Galaregan, Schild: Kuchen, Q ++, P+12%

Der Halbling hat sich auf Naschwerk spezialisiert, alle Kinder kennen seinen Namen. Aber auch die Vornehme Gesellschaft kauft hier gerne ein. Einige Bewohner der Stadt behaupten, daß das Durchschnittsgewicht der Bürger weniger betragen würde, wenn es diesen Laden nicht geben würde.

Afalemos, Schild: Ofen und Brezel, Q +, P +-0%

Solides Handwerk zu normalen Preisen.

Bad

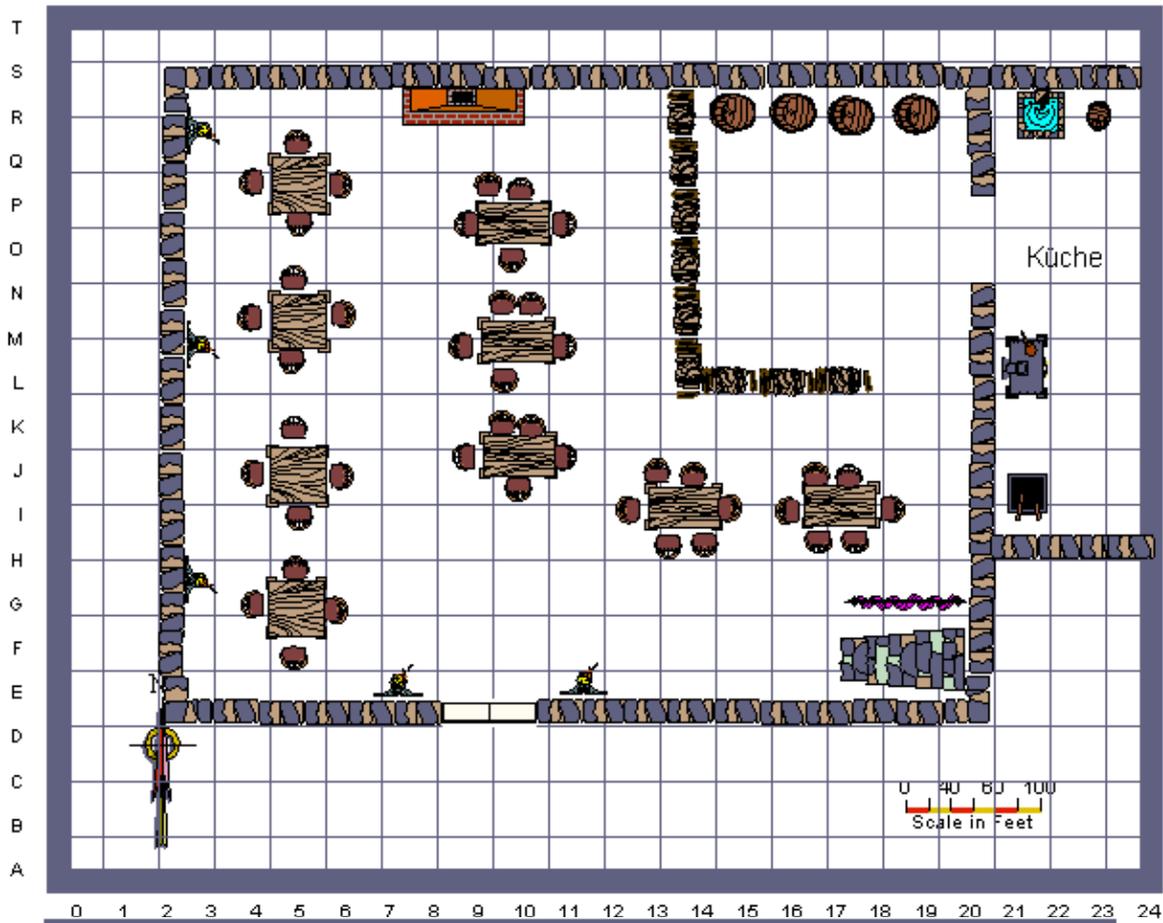
Die privaten Bäder haben es sehr schwer, sich gegen die öffentliche Konkurrenz zu behaupten. Deshalb werden in einigen auch etwas exotischere Dienste angeboten. In einem dieser Etablissements soll es sogar Meernixen geben, die einem das Leben erleichtern. Die Qualität aller Häuser ist jedoch hoch, da die Stadt mit strengen Auflagen einen gewissen Standard halten will.

Bar



Glantri hat die mit Abstand größte Kneipendichte in der Welt. Wenn man noch die unzähligen Gar-küchen in den Häusern mitzählt, wird das ganze völlig unüberschaubar. Allein das Vergnügungsviertel rund um den Nachtmarkt zählt über 100 Kneipen, Bars und Küchen. Da so etwas wie Ladenschlußgesetze unbekannt sind, kann man hier rund um die Uhr feiern. Alle Gasthäuser hier aufzuzählen wäre eine Sisyphusarbeit. Als Anregung gebe ich hier ein Beispiel anhand einer Karte.

Glantri Stadtbeschreibung Version 0.7 für Thorg



Der Spielleiter kann natürlich weitere Stockwerke hinzufügen und sollte evtl. einen Stall oder ein angeschlossenes Badehaus bedenken.

Basar

Es existieren mehrere Basare in der Stadt. Einer der bekannteren ist der Kräuter und Gewürzbasar. Er ist täglich zwischen Sonnenaufgang und Sonnenuntergang geöffnet. Die meisten Besucher der Stadt besuchen diesen Basar, da die aufregende Vielfalt der Gerüche und Farben ein bleibendes Erlebnis darstellt. Am ersten und am letzten Tag der Woche findet der große Edelmetallbasar statt, an dem hauptsächlich Zwerge und Schmiede teilnehmen. In der Mitte der Woche findet der Tuchbasar statt, die Anlaufstelle um die ausgefallensten Stoffe zu erwerben und sich über die neuesten Modetrends zu informieren.

Baumeister

Torin Segnus, Schild: Hammer und Backstein, Q- , P -9%

Der Zwerg Torin soll angeblich bei seinem eigenen Volk keine Arbeit gefunden haben, und deshalb in eine große Stadt gezogen sein. Für zwergische Qualitätsstandards ist seine Arbeit eher unterdurchschnittlich, andere Völker allerdings finden vor allem seine Preise überzeugend.

Vulin Hamli, Schild: Kelle, Q +, P +5%

Dieses Geschäft ist wohl deshalb so bekannt, weil sein Besitzer ein Klorthak ist. Seine Auftraggeber schätzen seine ausgefallenen Ideen und seine Geschicklichkeit. Oftmals erkennt man die von ihm errichteten Gebäude an dem leichten Einfluß seines Volkes.

Kibur Runar, Schild: Lot und Mauer, Q +++, P +120%

Der großartige und bekannte. Faßt alle öffentlichen Bauten werden hierher vermittelt. Kibur ist in seinem Zwergenleben faßt überall gewesen, und obwohl er mit seinen über 900 Jahren die Kelle nicht mehr selbst in die Hand nimmt, hat er die Geschäfte gut unter Kontrolle. Da er fast jeden Baustil beherrscht, arbeitet er für fast alle Ratsmitglieder. Gut 90% aller Villen tragen sein Markenzeichen.

Bergungsarbeiter

In einigen Fällen kommt es zu gesunkenen Schiffen vor der Küste, durch Stürme, Unfälle oder ähnliches. In diesem Fall gibt es zwei große Bergungsunternehmen in der Stadt, die sich die Aufträge teilen. Beide arbeiten solide und bieten angemessene Preise.

Biologe

Sanduil Fondel, Schild: Pflanze, Q ++, P -10%, Pflanzenkunde 80%, Tierkunde 65%

Der Elf Sanduil ist bekannt für seine Werke über die Fauna und Flora der Umgebung. Wenn man eine exotische Gattung identifizieren lassen will, ist man hier richtig. Er berät auch Heiler und Ärzte.

Isil-Gan, Schild: Kleeblatt, Q +, P +-0, Pflanzenkunde 75%

Isil-Gan lebt von der Aufzucht und Pflege exotischer Pflanzen. Manchmal wird er auch als Berater von Prospektoren eingesetzt.

Bogenmacher

Leghilmatien, Schild: Pfeil und Köcher, Q ++, P +20%, Bogenbauer 87%

Der junge Elf hat sich einen Traum erfüllt und seine Leidenschaft zum Beruf gemacht. Jeder Bogen aus seiner Werkstadt ist ein speziell auf den Kunden abgestimmtes Produkt. Seine Passion führt leider zu langen Wartezeiten, und manchmal muß man immer wieder zu einer Schußprobe vorstellig werden, bis der Meister zufrieden ist.

Gyrith Thimombor, Schild: Bogen und Armbrust, Q ++, P +10%, Bogenbauer 79%

Der Zwerg Gyrith ist eigentlich auf Armbrüste spezialisiert, stellt aber auch gute Bögen her. Sein liebstes Thema ist die Diskussion ob nun der Bogen oder die Armbrust das einzig wahre darstellen, und mancher Kunde verlies mit einer neuen Armbrust den Laden, obwohl er einen Bogen wollte.

Bootsbauer

Mereniver Bootsbau, Schild: keines, Q ++, P +30%

Dieses Unternehmen beschäftigt ausgezeichnete Leute und viele gehen hier in die Lehre. Seit über 300 Jahren baut man hier fast alle Arten von Schiffen. Die Werft ist ein bedeutender Arbeitgeber und stellt nicht nur in Glantri her, sondern besitzt weitere Außenstellen in anderen Küstenstädten.

Dwendalan Bootsbau, Schild: keines, Q ++, P +25%

Der alte Konkurrent von Mereniver versucht seit Jahren durch bessere Preise einen größeren Teil des Handels zu machen, meist bleibt es aber bei dem Versuch. Obwohl die beiden großen etwa 60% des gesamten Schiffbaus unter sich ausmachen, möchte man hier den Markt vollständig kontrollieren. Die restlichen 40% werden von kleineren Firmen unter sich aufgeteilt, wobei fast nur kleinere Schiffkutter und ähnliches hergestellt werden.



Bordell

Bei Mama San, Schild: Badewanne, Q ++, P +10%

Die alte Mama San hat einen strategisch günstigen Platz in der Nähe eines großen Badehauses. So mancher Kunde schaut vor oder nach dem Bad hier vorbei um den Tag komplett zu machen. Die Frauen und Männer die hier arbeiten, schätzen die herzliche Art der Besitzerin.

Haus des Friedens, Schild: Bett, Q -, P -20%

Wie der Besitzer Nowakis auf diesen Namen kam ist vielen ein Rätsel. Die Damen und Herren, die hier Arbeiten, geben sich zwar Mühe sind aber meist Personen die sonst keine Anstellung finden konnten, oder aus anderen Gründen verarmten.

Tempel der Lüste, Schild: Tanzende Frau mit Schleier, Q: +++, P +90%

Das wohl bekannteste Bordell der Stadt. Das rundum sorglos Paket. Eine „Behandlung“ dauert Minimum zwei Stunden, mit Bad, Massage und Sonderwünschen. Die Schönheiten jedes Volkes sind



hier vertreten, und im Schnitt bekommt jede Dame drei Anträge die Woche. Allerdings dürfen hier nur weibliche Wesen arbeiten, und gut ausgebildete Wachleute sorgen für die ungestörte Ruhe der gut betuchten Kundschaft. Bei manchen offiziellen Anlässen lassen sich einige reichere Herren von einer dieser Damen den gesamten Abend begleiten, um zu demonstrieren wieviel Geld man hat. Der Mindestpreis für das zwei Stunden Paket beträgt 500 GM. Der Abend geht nicht unter 5000 GM vorbei.

Botaniker

Siehe Biologe.

Brauerei / Brennerei

Glantries Stadtbräu

Der renommierte Betrieb versorgt die Hälfte der Gaststädten mit Alkohol. Besonders der ausgezeichnete Gua-Gua ist weit über die Stadtgrenzen bekannt. Weine und exotische Getränke läßt man importieren, man ist aber dazu übergegangen extra zwergische Braumeister für das gefürchtete Zwergenstarkbier einzustellen. Der Rest der

Etablissements braut entweder selbst, oder wird von kleineren Brauereien versorgt.

Dolmetscher

Edunidd Harma, Schild: keines, Q ++, P +200%

Der alte Shamki kommt aus den südlichen Regionen, und war früher Ratsmitglied. Entgegen der Tradition seines Volkes, hat er die Stadt so in sein Herz geschlossen, daß er sich hier niederließ. Er hat den Lehrstuhl für fremde Sprachen der Universität des Rates inne, arbeitet für gutes Geld aber auch für Privatleute. Besonders Geschäftsmänner unterschiedlicher Völker lassen ihre Verträge von ihm übersetzen, da man seine strikte Neutralität und Verschwiegenheit zu schätzen weiß.

Grelag Etton, Schild: zwei Münder, Q +, P +-0

Trotz der starken Konkurrenz kann Etton gut leben, da er seine Dienstleistung zu vernünftigen Preisen anbietet. Obwohl er nicht so exotische Sprachen wie Tengerrionisch, Alt-Zumonianisch und den Dialekt der Magnakai vor der großen Umwälzung kann, beherrscht er die gängigen Verkehrssprachen.

Färber

Das Färberhandwerk ist außerhalb der Stadtmauern angesiedelt.

Fischhändler

Die Fischhändler bringen zwei Stunden vor Sonnenaufgang ihre Wahren in die große Halle am Hafen. Dort wird in einer Auktion der Fang versteigert, und von dort in die Hotels und Restaurants gebracht. Die Auktion selbst wird nur von eingeweihten durchschaut, da die Handzeichen in Sekunden Berge von Fischen den Besitzer wechseln lassen. Die Bevölkerung der Stadt kommt nach der Auktion und kauft dann direkt von den Fischern.

Fleischer

Das Fleischerhandwerk wird aus hygienischen Gründen von der Stadt streng reguliert. Deshalb bekommt man überall gute Qualität zu vernünftigen Preisen.

Frachttransport

Miniralith, Schild: Wagen, Q ++, P +30%

Unzählige Ladungen müssen nach Glantri und aus Glantri hinaus. Miniralith gehört einem Gildenkonsortium und reguliert den Großteil des Warenverkehrs. Es existieren zwar auch kleinere Transportunternehmen, sie spielen jedoch keine große Rolle.

Geldverleiher

Dallennon Zokart, Schild: Geldbeutel

Der Zinssatz für geliehenes Geld beträgt 20% pro Monat. So mancher Abenteurer hat sich hier notwendige Gelder für die nächste Mission geliehen und es später bereut.

Glantri Bank des Rates und der Stadt

Ein fünfgeschossiges Gebäude aus Marmor und Glas. Den meisten Bewohnern ist sie deshalb bekannt, weil hier die Steuergelder liegen. Man bekommt Zinsen auf eingezahltes Kapital und kann zu einem Zinssatz von 12% Geld leihen, Sicherheiten vorausgesetzt.

Geologe

Vagnar Gloiran, Schild: Stein und Pickel, Q ++, P +20%

Vagnar ist ein Zwerg und arbeitete früher in verschiedenen Minen, bis ihm die Arbeit zu anstrengend wurde und er den Bedarf bei den Städtern und Abenteurern erkannte.

Glasbläser

Lassia Germini, Schild: gewundene Flasche, Q ++, P +5%

Der Laden von Lassia ist sehr bekannt, ihre Spezialität sind Fensterscheiben aus Mosaiken. Viele öffentliche Gebäude und Villen werden von ihr ausgestattet.

Kenus, Schild: Glasbläserstab, Q -, P +-0

Kenus ist ein Mann mittleren Alters, der als Soldat im Süden stationiert war. Dort kam er mit der berühmten Glasbläserkunst der Orag`Hanu in Kontakt. Leider beherrschte er ihre Sprache nur mittelmäßig, sonst wären seine Waren bestimmt begehrter.

Goldschmied

Nerva, Schild: Ring, Q ++, P +23%

Die junge Frau aus dem Volk der Elfen hat sich auf Schmuck und Verzierungen spezialisiert. Sie ist die einzige lebende Elfe, die bei den Zwergen eine Lehre absolviert hat. Ein sehr kleiner Teil ihrer Kunst wird mit Hilfe von Magie geformt, und ist nur für einen tiefen Griff in die Geldbörse zu erhalten.

Tosil Tumli, Schild: Hammer und Barren, Q +, P +-0

Der Zwerg ist bekannt für Verzierungen an Rüstungen, Schilden und Waffen. Viele Abenteurer haben hier ihre Lieblingsstücke veredeln lassen.

Graveur

Sunar Nigian, Schild: keines, Q +, P -6%

Diese Zwergin hat ihren Laden neben dem Goldschmied Tumli. Gerüchte besagen, daß er seit über 100 Jahren um sie wirbt, sie war aber bisher mit keinem seiner Stücke zufrieden genug um das Ja Wort zu geben.

Holzschnitzer

Celarandel, Schild: Holzfigur, Q+++ , P +90%, Holzbearbeitung 102%

Ein Waldelf mit einem unglaublichen Geschick. Seine Spezialität sind exotische Hölzer die er teilweise über tausende von Kilometern in die Stadt bringen läßt.

Juwelier

Konomar & Jason, Schild: Juwel, Q ++, P +23%

Ein vornehmes und traditionsreiches Haus. Die Schmuckstücke für die Ratsmitglieder werden hier angefertigt. Selbst die erfahrenen Kämpfer, die das Haus zum Schutz beschäftigt, sind dezent.

Zulasans Schatzhaus, Schild: Ring und Kette, Q -, P -5%

Hier werden eigentlich keine Schmuckstücke angefertigt, aber viele Abenteurer verkaufen hier Beutestücke. Da die Herkunft solcher Preziosen meist unklar ist stellen hier weder Käufer noch Verkäufer irgendwelche Fragen.

Kartograph

Hmrat`l, Schild: Zirkel, Q +, P +-0

Der Zentauer hat viele Gegenden selbst bereist. Deshalb sind seine Karten normalerweise zuverlässig. Manchmal hat man allerdings etwas ungenaue Angaben, wie lange man für eine bestimmte Strecke braucht, falls man nicht beritten ist.

Geriande Ulassd, Schild: Karte, Q +, P +34%

Die attraktive Frau hat an der Universität des Rates studiert. Bekannt sind ihre Karten aber eher für die wunderbaren Verzierungen und ausführlichen Bemerkungen.

Kerzenzieher

Cadarcred, Schild: Kerze, Q +, P -12%

Dies ist eher eine Manufaktur. Bei der unglaublichen Menge an Kerzen die eine Stadt dieser Größe verbraucht hat man sich auf Massenproduktion eingestellt. Über 600 Leute werden hier beschäftigt.

Kolorist

Siehe Anstreicher.

Kräuter & Gewürze

Siehe Basar.

Künstler / Bildhauer

Leomloanar, Schild: Büste, Q ++, P +20%

Ein etwas in die Jahre gekommener Elf. Früher hat er viele Kunstwerke für die Stadt geschaffen, heute arbeitet er an einem Werk bis zu drei Jahre, was für einen Elfen nicht viel Zeit ist, aber für manch andere Rasse etwas zuviel des Guten.

Andonis Holomanier, Schild: Pinsel, Q +++ , P +80%, Malen Zeichen 98%

Andonis ist ein etwas extrovertierter Tlesh, hat aber fast jede Prominente Person porträtiert. Obwohl seine Leidenschaft eher die Darstellung von Landschaften mit Tusche auf Reispapier ist. Ein echter Holomanier kann leicht die Beute eines gut gelaufenen Abenteurers kosten. Aber wer denkt an Geld wenn er den Berühmten Sonnenaufgang über dem heiligen Berg Shin Ts Go sieht?

Lebensmittel

Die Basare oder die Markthallen bieten täglich frische Lebensmittel.

Lederwerker

Saeld Milamar, Schild: Lederharnisch, Q ++, P +5%, Lederarbeiten 87%

Milamar ist spezialisiert auf Lederrüstungen, kann aber auch andere Gegenstände fertigen (Sattel, Mantel, Stiefel, etc.). Die Anfertigung einer Rüstung dauert jedoch mindesten eine Woche.

Birech Weamond, Schild: Felle, Q ++, P +3%, Lederarbeiten 78%

Früher war Birech Waldläufer in der Umgebung von Glantri. Noch heute verbringt er die Jagdsaison außerhalb der Stadt, um die Felle selbst zu verarbeiten.

Mathematiker

Alamas Beril, Schild: keines, Q +++, P +30%

Normalerweise benötigen nur wenige seine Dienste, aber ab und an kommen auch Astronomen oder Magier hier vorbei, um ihre Formeln von ihm überprüfen zu lassen. In seltenen Fällen fertigt er Statistiken für den Rat oder die Verwaltung an.

Möbeltischler

Yerap Möbelmanufaktur, Q +++, P +3%

Trotz der hohen Qualität sind die Preise hier Moderat. Da es sich jedoch um eine Manufaktur handelt, kann man keine Einzelstücke ordern. Fast alle öffentlichen Institutionen werden jedoch von hier beliefert. Ab eine Stückzahl größer hundert bekommt man ordentliche Rabatte.

Sanvans Schreinerei, Schild: Hobel, Q: ++, P +9%

Einer der vielen Familienbetriebe in Glantri. Hier leben und arbeiten Vater, Mutter und die drei Söhne. Da der Großvater zur See fuhr hat man hier auch Erfahrung im Ausstatten von Schiffen.

Müller

Aufgrund des Platzbedarfs sind alle Müller außerhalb der Stadt angesiedelt.

Musikinstrumente

Lomil-Gar, Schild: Harfe, Q ++, P+6%

Ein Elf mittleren alters, er hat das Geschäft von seinen Eltern übernommen. Seine Instrumente genießen einen guten Ruf, und werden oftmals aus exotischen Hölzern gefertigt.

Eowondil, Schild: Flöte, Q +++, P +30%

Die Spezialität dieses Elfen sind Blasinstrumente. Er ist außerdem ein ausgezeichneter Musiker der ab und zu auch noch Auftritte hat.

Navigator

Alle Navigatoren sind in einer Gilde organisiert. Sie teilt ihre Mitglieder den Schiffen zu und handelt die Preise aus. Die Dienste dieser Männer und Frauen sind sehr teuer, und viele ihrer Mitglieder haben es zu einigem Wohlstand gebracht.

Papier und Tintenmacher

Das Papier und Tintenhandwerk wird von einer ratseigenen Manufaktur erstellt, aber Privatleute können hier ebenfalls gute Qualität zu akzeptablen Preisen erwerben. Der Tagesbedarf der Verwaltung und der Universitäten steigt Monatlich an, und die Manufaktur gilt als einer der sichersten Arbeitsplätze.

Parfümerie

Onoc Lardo, Schild: Flakon, Q +++, P +23%

Bekannt ist dieses Haus für die schweren orientalischen Düfte für Damen und seiner würzigen Düfte für Herren. Normalerweise kann man hier an guten Tagen oder vor wichtigen Veranstaltungen bis zu 20 Damen der Oberschicht treffen.

Pelzhändler

Legardodan, Schild: Pelz, Q ++, P +-0

Das ausgefallenste in diesem Laden ist sein Besitzer, ein Kensai. Manche seiner Pelze weisen an einigen Stellen noch Spuren von Krallen auf.

Pfandleihe

Die Pfandleihe ist in der Gilde der Diebe untergebracht.

Pferdehändler

Die größten Stallungen und Züchter sind außerhalb der Stadt angesiedelt. Einmal im Monat wird ein großer Pferdemarkt außerhalb der Stadt abgehalten. Ansonsten kann man auch bei den Züchtern direkt kaufen. Die Preise entsprechen denen im Regelbuch.

Pferdeausbilder

Die fähigsten Ausbilder arbeiten bei den Züchtern in der Umgebung. Für 20 Goldstücke die Woche kann man Reiten lernen, oder sein Pferd ausbilden lassen. Um ein gewöhnliches Pferd zu einem Streitroß ausbilden zu lassen, sind normalerweise zwischen vier und sechs Wochen notwendig.

Reiseausrüster

Siehe Ausrüster.

Rüstungen

Man kann in der Stadt alle im Regelbuch erhältlichen Rüstungen kaufen. Für verbesserte Rüstungen und Schilde gelten die Einschränkungen im Regelbuch, sie sind jedoch auf Anfrage ebenfalls erhältlich. Die Spieler können hier auch ihre Talente verbessern (gegen eine Gebühr bei dem jeweiligen Rüstungsbauer.

Cadann Etilish, Schild: Harnisch, Q: ++, P: +23%, Rüstungsbau 90%

Ein erfahrener Zwerg, mit der Neigung seine Aufträge in die Länge zu ziehen.

Moeloth Aldewa, Schild: Helm, Q: +++, P: +56%, Rüstungsbau 102%

Dies ist eine der berühmtesten Werkstätten in der Stadt. Jede Rüstungen erhält einen Namen, und ist manchmal bekannter als ihr Träger. Viele Rüstungen aus dieser Schmiede werden über Generationen weitergegeben.

Elgorarn, Schild: Erz und Hammer, Q: +++, P: +80%, Rüstungsbau 105%, Rüstungsbau magische Rüstungen 98%

Ein Klorthak mit außerordentlichen Fähigkeiten. Man kann hier magische Metalle verarbeiten lassen. Das Metall selbst bringen die Kunden mit, oder kaufen es zu hohen Preisen (+40%).

Schiffsausstatter

Siehe Bootsbauer.

Schiffsbaugesellschaft

Siehe Bootsbauer.

Schildermacher

Schilder werden von den Rüstungsbauern, Ledermachern u.a. gefertigt.

Schleifer

Ybelath, Schild: Schleifstein, Q:+ , P: +-0

Viele Bewohner bringen ihre Scheren, Messer, u.ä. hierher. Ybelath kann aber auch nichtmagische Waffen wieder auf Vordermann bringen.

Schmied

Afoamos Brea, Schild: Amboß, Q: ++, P: +8%

Afoamos war früher bei der Garde als Schmied beschäftigt. Seine Spezialität sind Metallrüstungen.

Glosil Finar, Schild: Esse, Q: +++, P: +23%

Ein Zwerg mittleren Alters. Er hat den Familienbetrieb vor kurzem übernommen und eine große Stammkundschaft. Sein Vater und seine Mutter sind wieder zu ihrem Clan zurück gegangen. Manchmal bildet er andere Clanmitglieder hier aus.

Schneider

Vedoc Muryn, Schild: keines, Q: + , P: +-0

Ein durchschnittliches Geschäft. Wenn man nichts ausgefallenes erwartet ist man hier richtig.

Das Modehaus, Schild: Kleid, Q +++, P +60%

Das bekannteste Geschäft für Bekleidungen in der Stadt. Die Damen der Oberschicht kaufen nur hier. Die Mode in diesem Laden taucht häufig eine Saison später in den restlichen Teilen der Welt auf. Das Gebäude ist vierstöckig und ganz aus Stein. Auch der Herr von Welt läßt hier anfertigen.

Schuster

Targomils Stiefel, Schild: Stiefel, Q: ++, P: +15%

Der nette und umgängliche Zwerg hat sich auf robustes Schuhwerk spezialisiert. Wenn man solide Qualität erwartet ist man hier richtig.

Llenfar, Schild: Schuhe, Q: ++, P: +20%

Der noch relativ junge Elf hat seine Erfahrung als Jäger und Waldläufer. Seine Lederschuhe sind elegant und angenehm zu tragen. Oftmals sind die besonders schönen Objekte mit zahlreichen Ornamenten verziert. Für den Abenteurer der Wert auf sein Äußeres legt.

Segelmacher

Segel stellen die Bootsbauer und Werften her.

Seil- Netzmacher

Seile und Netze stellen die Bootsbauer und Werften her.

Sicherheitsdienst

Sicherheitsdienste dürfen nur außerhalb der Stadt arbeiten. Normalerweise kann man hier Söldner für Karawanen mieten, oder betuchte engagieren hier Leibwachen für Reisen außerhalb Glantries.

Kämpfergilde

Siehe Häuser und Gilden.

Wiesbas Haus der Kämpfer, Schild: Schwert und Schild, Q: ++, P: +20%

Der erfahrene Veteran hat mit ehemaligen Abenteurerkollegen hier ein profitables Unternehmen aufgebaut. Wenn man ordentliche Arbeit zu vernünftigen Preisen sucht kann man hier beruhigt anheuern.

Schutz und Trutz, Schild: Morgenstern und Burg, Q: -, P: -30%

Die Moral dieser Söldner ist nicht sonderlich hoch. Solange sie in der Überzahl sind kann man sich jedoch oft auf sie verlassen.

Spielhalle

Alle Spielhallen unterliegen der Kontrolle der Stadt, die wiederum einen Teil des Gewinns kassiert.

Lestars Haus des Reichtums, Schild: W20

Der Halbling Lestar betreibt hier mit seiner Verwandtschaft ein ordentliches Kasino. Angeboten werden Karten-, Würfel- und verschiedene Brettspiele.

Mindesteinsatz: 1 Bronze, Höchsteinsatz: 2 Gold

Der glückliche Streuner, Schild: Kleeblatt

Nachdem Jost Gulwein die Bank dieses Kasinos gesprengt hatte, beschloß er das Etablissement zu kaufen. Im Eingangsbereich sind die Würfel mit denen er gewann in einer Vitrine zu bewundern.

Mindesteinsatz: 1 Silber, Höchsteinsatz: 50 Gold

Kasino der Stadt Glantri, Schild: keines

Nachdem man festgestellt hatte, daß sich mit Glücksspiel leicht Geld verdienen läßt (als Bank), kam man auf die Idee ein eigenes zu eröffnen. Es gibt drei Bereiche in denen man spielen kann.

Bereich 1: Mindesteinsatz: 1 Bronze, Höchsteinsatz: 50 Gold

Bereich 2: Mindesteinsatz: 1 Silber, Höchsteinsatz: 500 Gold

Bereich 3: Mindesteinsatz: 1 Gold, Höchsteinsatz: 5000 Platin

Angeboten werden alle bekannten Glücksspiele. Besonders beliebt ist das sogenannte „Abenteurerspiel“. Man muß berühmte Abenteurer von bekannten Helden nachspielen, die durch einen Barden erzählt werden. In kritischen Situationen (z.B. der Kampf gegen ein gefährliches Monster) muß der Spieler gegen die Bank würfeln. Gewinnt der Spieler erhält er einen Gewinn der von der Gefahr des Monsters abhängig ist. Jedes Monster besitzt eine sogenannte Gewinnklasse die über die Quote entscheidet.

Sprachkundiger

Siehe Dolmetscher.

Stall

Tiere können in jedem Hotel oder Gasthaus abgestellt werden. Normalerweise werden keine Tiere vermietet. Der Preis für eine pferdegroßes Tier beträgt 2 Silber, inklusive Futter, pro Tag.

Steinmetz

Grombold Sohn des Grumpf, Schild: Stein und Meißel, Q: +++, P: +40%

Der für einen Zwergen erstaunlich charmante Grombold lebt in der fünften Zwergengeneration hier, was ohne Übertreibung als lang gelten kann. Er besitzt außerhalb der Stadt einen eigenen Marmor- und Granitsteinbruch. Seine Qualität hat ihm manchen Auftrag durch den Rat eingebracht.

Steuermann

Die Steuermänner sind ebenso wie die Navigatoren in einer Gilde organisiert. Die Preise und die Aufträge werden mit der Gilde ausgehandelt.

Teppichknüpfer

Tierarzt

Firade Yendawia, Schild: Pferd, Q: +++, P: +60%

Eine Elfe aus den Südlichen Steppen. Sie war Waldläuferin und ist auch im Tiertraining ausgebildet. Durch ihre Waldläuferfähigkeiten kann sie sehr gut mit Tieren umgehen und oftmals nutzt sie

Magie um die Tiere zu behandeln. Da ihre Dienste sehr begehrt sind, ist sie auch oft außerhalb der Stadt unterwegs.

Miroawyn Aethomnyn, Schild: Bandage, Q: +, P: +10%

Tierausbilder

Töpfer

Tuchwalker

Universität

Die bekannteste Universität auf dem Kontinent. Hier dozieren nur Kapazitäten.

Dekan: Lomiolith, ein Elf im zarten Alter von 2378 Jahren. Er unterrichtet nicht mehr, ist aber in vielen Dingen immer noch der erste Ansprechpartner. Lehren 123%, Rethorik 102%, Geschichtswissen 143%, Magiekunde 98%.

In der Universität werden alle Studiengänge unterrichtet. Wenn man den Eignungstest mit mindestens 2000 von 2500 Punkten besteht, erhält man automatisch ein Stipendium. Das Stipendium beinhaltet automatisch eine Aufenthaltsgenehmigung.

Anmerkung für THORG: Die Charaktere können hier ihre Laufbahn wechseln, Zauber erwerben und Lehrmeister finden.

Verkleidungen

Die Maske, Schild: Maske, Q: +, P: -

Hier kann man von Theaterkostümen bis zum kompletten Schminkset alles finden. Der interessierte Anwender kann auch Kurse im Verkleiden buchen.

Versicherung

Innerhalb der Stadt ist mit Versicherungen kein Geld zu machen, deshalb werden nur Karawanen und Expeditionen, welche die Stadt verlassen versichert.

Verwaltung

Die Stadtverwaltung ist das am meisten gefürchtete Organ der Stadt. Selbst die Diebesgilde hat erfürcht vor ihr. Die Verwaltungsbeamten sind alle streng ordnungsliebend. Kein Bewohner der Stadt ist vor ihr sicher. Jeder Fremde kennt sie ebenfalls. Nach der Ankunft in der Stadt muß man eine vorübergehende Aufenthaltsgenehmigung erwerben. Die Bewohner der Stadt fürchten eher die Steuerbehörde, die ebenfalls hier untergebracht ist. Selbst die Diebesgilde und der Nachtmarkt zahlen freiwillig jedes Silberstück an Steuern. Egal was auch immer man hier auszufüllen, beantragen, beantworten oder einreichen muß, nehmen sie sich mindestens einen ganzen Tag Zeit.

Antrag auf eine vorübergehende Aufenthaltsgenehmigung (AaeVA)⁹

Sie müssen für den Antrag ein Zimmer nachweisen. Danach dürfen sie den nächsten Antrag einreichen.

Antrag auf eine Aufenthaltsgenehmigung für eine Woche (AaeAW)¹⁰

Jeder fremde darf normalerweise nur eine Woche in der Stadt bleiben. Wenn sie länger bleiben wollen müssen sie einen Antrag auf Verlängerung der vorübergehenden Aufenthaltsgenehmigung stellen. (AvVA)¹¹

Antrag auf Verlängerung der vorübergehenden Aufenthaltsgenehmigung

Diesen Antrag können sie nur einreichen wenn sie das Formular mit der Begründung für die Verlängerung ausgefüllt und abgegeben haben¹². Da die Prüfung sehr lange dauert, sollten sie den Antrag auf Verlängerung gleichzeitig mit dem Antrag auf vorübergehenden Aufenthalt stellen.

⁹ Gemäß §§ 23, 43, 454 des Gesetzes zur Erteilung vorübergehender Aufenthaltsgenehmigungen (GEVA).

¹⁰ Gemäß §§ 24 und 233 GEVA

¹¹ Gemäß §§ 434 und 435 GEVA

Waffen

Waffen können bei Waffenschmieden oder bei Ausrüstungsbedarf gekauft werden.

Waffenschmied

Alle im Regelbuch angegebenen Waffen sind hier in der Stadt erhältlich. Für Waffen aus magischen Metallen gelten die Einschränkungen aus dem Regelbuch.

Wagner

Die Gilde der Fuhrleute hat eine große Werkstatt am Südtor und am Osttor. Man kann hier zu moderaten Preisen jedes Gefährt wieder flott machen lassen.

Wahrsager

Rendaloth Kedilalath, Schild: Würfel, Q: +, P: -

Ein junger Marjag von dreihundert Jahren, aber ein Experte in Prophezeien und Astronomie. Seine Vorhersagen sind immer wage genug um mit ziemlicher Sicherheit einzutreten. Andere Vertreter seines Volkes rümpfen die Nase über ihn, da er mit wirklicher Vorhersage bisher weniger Erfolg hatte.

Waisenhaus

Für den Fall, das ein Bewohner der Stadt Waise werden sollte hat der Rat diese Einrichtung gestiftet. Viele Bewohner der Stadt sind auf Abenteuer, Expedition oder Forschungsreise außerhalb der Stadt unterwegs, was durchaus mit einem verfrühten Ableben enden kann. Da ein Wohnrecht vererbt wird, werden die Waisen hier versorgt und unterrichtet.

Weber

Siehe Schneider.

Weinhandlung

Ziegelbrenner

Zimmermann

Haus Glador

Die Gründung dieser Gemeinschaft war im Jahre 16843. Ein ehemaliges Ratsmitglied hatte Gleichgesinnte zusammengerufen um innerhalb Glantris eine bessere Lobbyarbeit leisten zu können. Die Gesinnung dieses Hauses ist streng Neutral, so das auch nur neutrale Charaktere Mitglied werden können. 17323 begann man auch außerhalb Glantris tätig zu werden, heute liegt der Einflußbereich bis zu 900 km um die Stadt. Haus Glador verfügt über gute Kontakte zum Rat und hat mehrere ehemalige Ratsmitglieder in seinen Reihen.

Aufnahmevoraussetzungen: Gesinnung Neutral, Ruf 60+ , mindestens eine Aufgabe für den hohen Rat erfüllt, ein Fürsprecher

Vorzüge: kann eine permanente Aufenthaltsgenehmigung bekommen, kann in Unterkünften des Hauses bis zu einer Woche umsonst Wohnen.

¹² Gemäß §§ 2, 78 und 199 GEvA

Ränge des Hauses: keine

Haus Tarotia

Gegründet wurde diese Gemeinschaft von Sigurd von Tronje und Tarotia. Nach der Schlacht um Glantri im Jahre 20001 wurde Sigurd Bürger der Stadt. Er bekam vom hohen Rat das Recht zwei große Grundstücke in Glantri zu erwerben. Er versammelte Kampfgefährten die er in seinen zahlreichen Abenteuern kennengelernt hatte um sich und gründete 20002 diese Gemeinschaft. Ziel ist die Fraktion der Ordnung zu stärken und ihr Vorteile für die letzte Schlacht zu verschaffen.

Derzeitiger Vorsitzender des Hauses:

Sigurd von Tronje und Tarotia, Jäger, Waldläufer, Psi Meister ,Mönch , Magnakai, Marine, Priester 4, Magier 4, Kampfmagier, Anwärter auf Unsterblichkeit, Berater des hohen Rates, zweifacher Träger der Medal of Honor, Primus Altmeister, Bewahrer der Natur, Abt, Altmeister, Graf, General, Erzmagier, Schwertmeister, Schwerter 267, Waffenspez. Schwerter 178, Tarotiumwaffe, Tarotiumrüstung, Sternchenwaffe, Infra 1020m, Antimagische Aura, Flügel, Ruf 610.

AUS	GE	IN	KL	KO	KK	MB	MU	RW	LP	AU	AT	Essenz	PSI
181	132	122	126	124	117	130	114	174	360	480	477	651	781

Standort: Glantri

Einflußbereich: Glantri Stadt und bis zu 100 km Entfernung.

Mittel: ca. 600 Mitglieder, geschätztes Vermögen von 100.000 Platin

Aufnahmebedingung:

Kämpfer: Gesinnung Ordnung, Ruf mind. 50, ein Waffentalent auf 80 und eines auf 60.

Magier: Großmagier, Gesinnung Ordnung, Ruf mind. 50

Andere: Edler, Ruf mind 50.

Ränge und Privilegien:

Akademie: Ein Mitglied des Hauses kann hier folgende Laufbahnen erlernen: Jäger, Mönch, Waldläufer, Magnakai, Psi Meister, Marine, Priester, Kampfmagier, Druiden, Philosoph, Magier, Runenmagier, Schwertmeister. Während des Studienaufenthaltes dürfen die Schüler in der Akademie wohnen und werden mit Lebensmitteln und Getränken versorgt. Im Gegenzug müssen die Mitglieder Aufträge für das Haus unentgeltlich durchführen (bis zu fünf pro Jahr).

Gilde der Gralsritter

Die Gralsritter haben sich zusammengefunden um den Gralsträger aus der Prophezeiung zu dienen, sofern dieser der Ordnung angehört (wovon alle Mitglieder ausgehen). Für den Fall, daß der Gralsträger diese Meinung nicht teilt, kann man ebenso flexibel den Kampf aufnehmen. Die Gilde besitzt viele Gönner und Spender, besonders in Adelshäusern. Die Zahl ihrer Sympathisanten übertrifft die Zahl der Mitglieder um ein vielfaches.

Derzeitiger Gildenmeister:

Akundun Lorbanim, Schwertmeister, Kämpfer in allen Wegen, Kai-Lord, Marine

Schwerter 123, Waffenspezialisierung Schwert 118, Rüstungsgewöhnung 105, ex General Marine, Kai Lord Meister, Ruf 204, Magisches Schwert aus Tarotium, magische Rüstung aus Duranium, Ring der Resistenz 80%, Infravision.

AUS	GE	IN	KL	KO	KK	MB	MU	RW	LP	AU	AT	Essenz	PSI
89	108	95	96	115	111	64	114	124	302	470	362	60	5

Standort: Glantri

Einflußbereich: Glantri Stadt und bis zu 500 km Entfernung.

Mittel: ca. 800 Mitglieder, 200 Ordenshäuser, geschätztes Vermögen von 30.000 Platin

Aufnahmebedingung: Gesinnung Ordnung, Ruf mind. 30, ein Waffentalent auf 60 und eines auf 30, Rüstungsgewöhnung auf 40 und Reiten auf 50.

Ränge und Privilegien:

Für die jeweils nächste Rangstufe benötigt man immer mindestens einen Fürsprecher.

Rang	Voraussetzung	Boni
Anwärter	Siehe oben	Keine
Kämpfer	Waffentalent 70 und zwei auf 30, KK und KO min. 80	Keine
Bewahrer	Waffentalent 80, KK und KO 85	Mag. Schwert
Beschützer	Ruf 50+	Keine
Champion	Waffentalent 90, drei auf 50, KK und KO 90	Mag. Rüstung
Erhabener	Waffentalent 100, vier auf 60	Kann jederzeit bis zu 10 Kämpfer rekrutieren
Meister	Ruf 70+, KK und KO 100	Kann bis zu 20 Beschützer rekrutieren, Monatliches Gehalt von 1000 GM
Gildenmeister	Ruf 90+, Waffentalent 110, Zweikampf mit dem amtierenden Gildenmeister	Kann über die gesamte Organisation verfügen, sofern die Meister ihn nicht überstimmen, Ordenshaus als Residenz