

Stadtbeschreibung Thalassa

Anmerkungen

Die Beschreibung Thalassas orientiert sich insbesondere an den Informationen über das Mrykgard-Pendant aus dem Anhang vom „Meister der Sphären“ und aus dem MIDGARD-Roman „Die Geburt der Dunklen Götzen“ von Alexander Huiskes. Der Stadtplan basiert auf dem im „Meister der Sphären“ enthaltenen.

Die Stadtbeschreibung ist auf die sich aus anderen Abenteuern ergebenden Erfordernissen, nämlich denen der **Freihafen-Kampagne** des D20-Systems („**Tod in Freihafen**“, „**Terror in Freihafen**“ und „**Wahnsinn in Freihafen**“), abgestimmt. Hierfür sind am Ende jeder Stadtteilbeschreibung einige lokale Berühmtheiten und Berüchtigte aufgeführt.

Der Schiffsfriedhof ist inspiriert vom weltweit größten Abwrackplatz für Hochseeschiffe an der **Bucht von Alang** im westindischen Bundesstaat Gujarat.

Küstennahe **Süßwasserquellen im Meer** sind seit der Antike bekannt. Trinkwasser kann dort aus dem Meer gefördert werden, so z.B. auf den Azoren, an der französisch-italienischen Mittelmeerküste und in der griechischen Argolis.

Stadtbeschreibung Thalassa

Die Südspitze Chryseias wird gebildet von einer felsigen Halbinsel mit dem **Nyktoros** als Zentralgebirge. Hier liegt die Hafenstadt Thalassa, eine Gründung der valianischen Seemeister und zwischen 1280 und 1600 nL die Hauptstadt des Imperiums. In den letzten Tagen des Kriegs der Magier wurde die Stadt zum größten Teil zerstört, nachdem die Bevölkerung schon lange vorher die Flucht ergriffen hatte. Heutzutage schwankt die Bevölkerungszahl Thalassas stark zwischen 3.000 und 6.000 Einwohnern.

Der Herr der Stadt ist der geheimnisvolle Bettlerkönig, der sogenannte **Mendarch**. Seit einigen Jahrhunderten ranken sich Sagen und Legenden um seine Person. Niemand weiß, wer sich hinter dem Namen verbirgt, aber sein Ruf und sein Einfluss geht weit über die Ruinen der Stadt hinaus. Der Mendarch gilt als der König aller Bettler auf MIDGARD. Auch in Thalassa ist nicht allgemein bekannt, wer sich hinter der Person des Bettlerkönigs verbirgt oder wo man ihn antreffen kann. Es wird vermutet, dass sein Sitz in den sich unter der gesamten Stadt erstreckenden Katakomben, unter dem Byrsa-Hügel oder unter der Nekropole liegt. Wissen tun dies nur die in Thalassa allgegenwärtigen Bettler (vgl. „Barbarenwut und Ritterehre“), die dieses Geheimnis nicht ohne weiteres preisgeben.

Ne-Tas

Der östliche **Stadtteil Ne-Tas** macht für den Fremden den angenehmsten Eindruck und wirkt fast wie eine normale Kleinstadt. Ursprünglich gehörte dieser Bereich zum Hafenviertel Harubar. Mit der allmählichen Wiederbesiedlung Thalassas hat sich jedoch eine eigene Stadt in der Stadt entwickelt. Nur hier gibt es ein Gemeinschaftsgefühl, so dass sich die Bewohner z.B. bei einem Brand oder einem anderen Unglücksfall gegenseitig unterstützen und Hilfe leisten. Die Bezeichnung Ne-Tas hat sich im Laufe der Zeit eingebürgert und ist wohl auf die verkürzte chryseische Wortkombination für „Neues Thalassa“ zurückzuführen. Zur Abgrenzung gegen die Ruinenstadt wurde eine neue provisorische Mauer erbaut bzw. die alte wieder instandgesetzt. Zum Teil wurden auch alte und neue Hausfassaden in die Mauer einbezogen. Neben dem Hafenbereich gibt es drei öffentliche Zugänge, die streng bewacht werden. Ne-Tas ist nun die Stadt der Handwerker, Krämer und Arbeiter. An der Anlegestelle können kleinere Küstensegler festmachen. Östlich der Stadtmauer haben



sich auf einem schmalen Uferstreifen die Fischer niedergelassen.

Die mächtigste Person in Ne-Tas ist der **Söldnerführer Lisias Dosthenis**, welcher sich selbst als Schutzpatron des Gebietes versteht. Seine Truppe kontrolliert die Eingänge zu Ne-Tas und sorgt für Sicherheit und Ordnung, was er sich von den Bewohnern teuer bezahlen lässt.

Sein Bruder **Thisseas Dosthenis** unterhält weitreichende Handelsbeziehungen zu den chryseischen Nachbarstädten. Die Versorgung der Stadt mit Lebensmitteln und Rohstoffen wird zum größten Teil durch ihn sichergestellt. Darüber hinaus bestimmt er maßgeblich die offiziellen Kontakte zu den chryseischen Staaten.

Das **Oberhaupt der Fischer Yeoryios** ist Vorsitzender der einzigen offiziellen Gilde Thalassas und verfügt ebenfalls über einen weitreichenden Einfluss in der Stadt.

Da das Aquädukt nicht mehr funktionsfähig ist und sich in den öffentlich zugänglichen Brunnen fast nur verdorbenes Wasser fördern lässt, herrscht oft Trinkwasserknappheit in der Stadt. **Iassonas Iljias**, ein ehemaliges Mitglied der Fischergilde, hat sich in den letzten Jahrzehnten ein neues Betätigungsfeld erschlossen. Er hat Kenntnis über bestimmte Stellen und Tiefen im küstennahen Meer, wo sich **Süßwasser** heraufholen lässt und stellt damit die Versorgung von Ne-Tas mit sauberem Trinkwasser sicher.

Harubar und ehemalige Häfen

Der runde **Kriegshafen Kothon** sowie der vorgelagerte Handelshafen (F) und der **dreieckige Leuchtturm** (G) sind weitgehend zerstört. Die ehemaligen Hafenbereiche können wegen zahlreicher Untiefen und plötzlich auftretender Strudel und Strömungen von größeren Schiffen nicht mehr erreicht werden. Sie bleiben außer Sichtweite der Stadt auf Reede und werden über Boote geleichtert.

Im Stadtteil Harubar liegt das ehemalige Werftenviertel, welches sich jetzt als **Schiffsfriedhof** (H) darstellt. Oft wird ein gekapertes oder bei Gefechten stark beschädigtes Schiff in versteckten Buchten und Grotten abgewrackt, bis es als Torso, bei dem die ursprüngliche Herkunft nicht mehr unmittelbar festgestellt werden kann, nach Thalassa geschleppt werden kann. Da hier

Bauholz für Gebäude rar ist, werden alle seeuntüchtigen Schiffe ausgeschlachtet und die einzelnen Bauteile anderweitig verwertet. Dies stellt auch die einzige Möglichkeit für den Neubau und die Ausbesserung von Booten und Schiffen dar. Auf einem riesigen Schiffswrack werden Straftäter bzw. ihre Leichen an den schiefen Masten aufgeknüpft, die schnell vor lauter Seevögeln nicht mehr zu erkennen sind.

Nach heftigen Regenfällen, insbesondere über dem Byrsa-Hügel, wird durch die **Kanalisation** unter der Stadt ein grünliches, faulig riechendes, im Dunklen schwach glühendes und auf der Haut brennendes Wasser in die ehemaligen Hafenbecken gespült, wo es sich auch nach Tagen noch nicht mit dem Meerwasser verdünnt hat.

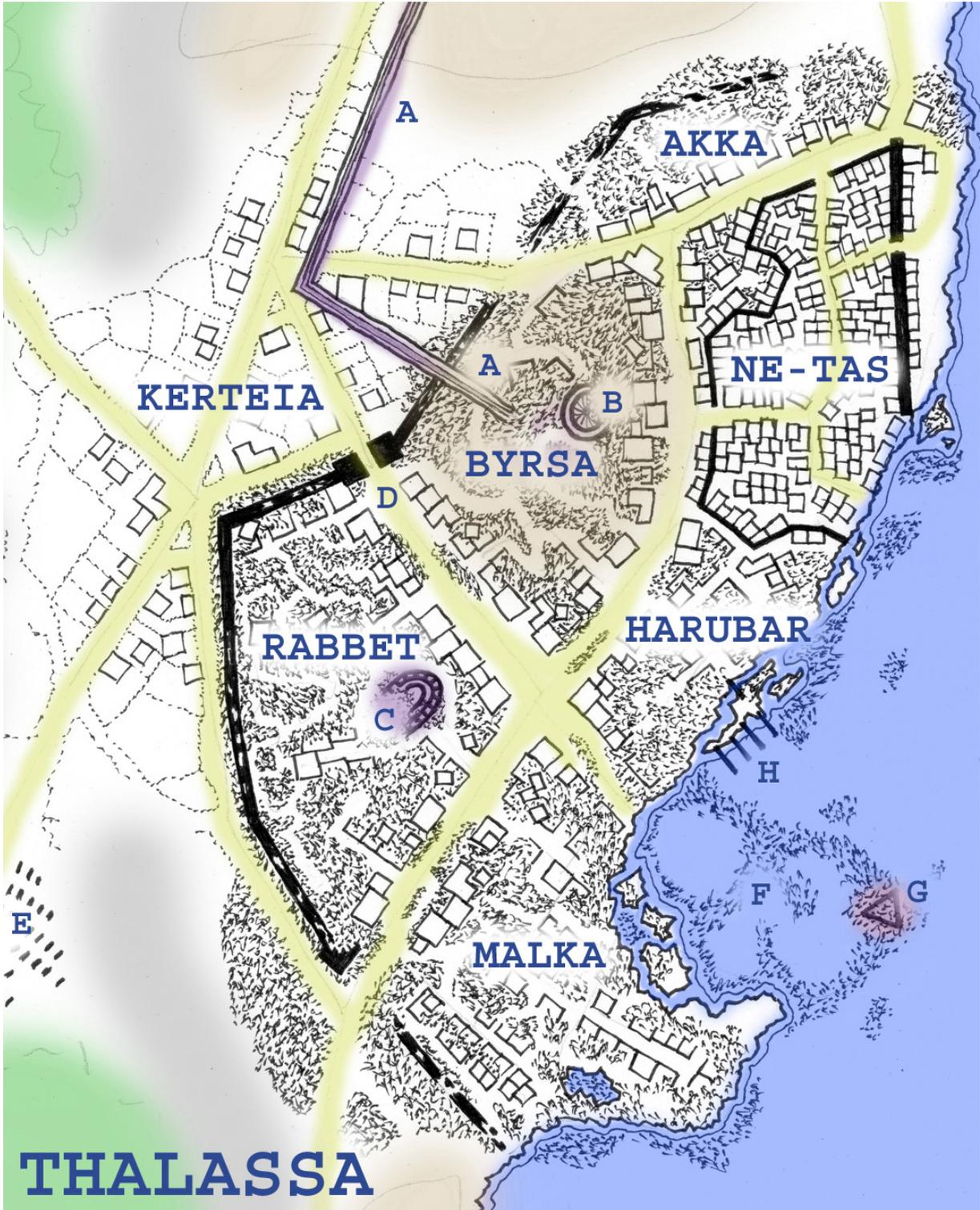
Thalassa ist die Anlaufstelle einer Handvoll stadtbekannter **Kapitäne** und ihrer Mannschaften aus ganz MIDGARD, die von manchen auch als **Piraten** bezeichnet werden. Angeblich lässt sich sogar hin und wieder das „Nachtschiff“ einer Schwarzalbenkapitänin mit ihren dunkelzwergischen Offizieren und einer Orcmannschaft hier blicken.

Aufgrund seiner Alleinstellung hat der „**Eigner**“ des **Schiffsfriedhofs Egeas Erem Ermengol, genannt Egas**, einen großen Einfluss. Insbesondere die Kapitäne und Fischer versuchen sich mit ihm gut zu stellen.

Spyridon organisiert das Leichtern der auf Reede liegenden Schiffe und die Einlagerung der Waren in Thalassa. Er verfügt über eine Handvoll eigener Boote mit ihren Mannschaften. Bei Bedarf helfen zusätzlich noch einige Fischerfamilien aus.

Malka, Rabbet, Byrsa und Akka

Der größte Teil der westlichen Stadtviertel wird von den Überbleibseln der imperialen Kapitale geprägt. Das ehemalige Machtzentrum des Imperiums, der **Byrsa-Hügel** mit den Überbleibseln der Versammlungshalle des Viarchats und den Haupttempeln, das **Akka-Viertel**, das Viertel **Rabbet** mit dem unvollendeten Circus (C) und dem alten Theater Odeon sowie das ehemalige Hafenviertel **Malka** bestehen aus Ruinen, die teilweise notdürftig in Stand gesetzt wurden.





An der Straße zwischen Byrsa und Rabbet befindet sich das einzige noch erhaltene Stadttor (D) der ehemaligen Stadtbefestigung, welches sich jedoch nicht mehr schließen lässt.

Vielerorts liegen Schutthügel am Straßenrand und die Wege enden unvermutet vor Barrikaden und provisorisch errichteten Mauern. Es hat sich hier ein Durcheinander von verfallenen und instandgesetzten Hütten, Baracken, Lagern, Häusern und fast turmhohen Gebäuden entwickelt. Ansonsten bestimmen übermannshohe Trümmerhügel das Bild, die mittlerweile komplett von Gestrüpp zugewachsen sind. Gelegentlich trifft man auf kleine, von den Stadtbewohnern angelegte Felder und Beete oder weidende Schafe und Ziegen mit ihren Hütern, die in den Ruinen ihre Ställe und Unterkünfte haben. Da sich der überdeckte Schutt noch nicht überall verfestigt hat, sind Absackungen und sich plötzlich auftuende Höhlen eine ständige Gefahr.

Der Weg auf dem Byrsa-Hügel ist bis vor die ehemalige **Große Halle** (B) weitgehend freigeräumt worden. In einer Gruppe kann man es wagen, ihn zu besteigen um die Aussicht über die Stadt zu bestaunen oder die Ruinen zu inspizieren. Wenn man Glück hat, bleibt man dabei vielleicht unbehelligt – aber niemals unbeobachtet! Die dem Ratsdom Candranors nachempfundene Halle mit ihren weißen Mauern und der schwarzen Kuppel, zu der einst Treppen und Brücken hinaufführten, ist weitgehend dem Erdboden gleichgemacht worden.

Diese Viertel werden von **Banden** beherrscht, die sich tagtäglich untereinander bekriegen. Im ehemaligen Stadtzentrum trifft man auf Kriminelle aller Art. Raub und Einschüchterungen sind an der Tagesordnung, Schlägereien auf offener Straße bis zum Totschlag stellen nicht die Ausnahme dar. Die meisten Leute verlassen nicht die breiten und überschaubaren Wege zwischen den ehemaligen Stadttoren und den bewohnten Bereichen rund um den Byrsa-Hügel. Hier gibt es neben Tavernen und Spelunken auch Amüsierbetriebe (Drogenstuben, Bordelle, Spielhöllen etc.) sowie unscheinbare Läden, in denen man alles erstehen kann, was sonst irgendwo auf MIDGARD verboten ist. Sowohl zur Tages- als auch zur Nachtzeit herrscht reger Betrieb: Herumtreiber und Nichtsnutze, Angehörige des fahrenden Volkes, einzelgängerische Zauberer, flüchtige Verbrecher, vertriebene Freidenker,

selbsternannte Propheten etc. werden hier nicht mehr oder weniger behelligt als alle anderen Leute auch...

Die einzigen offiziellen **Tempel** in der Stadt sind den chryseischen Gottheiten **NeaDea und Wredelin** sowie dem **valianischen Götterpantheon** geweiht, unter denen die Göttin **Culsu** und der Gott **Nothuns** eine herausragende Stellung einnehmen. Die Priester, Mönche und Ordenskrieger sammeln alte Schriften und Artefakte und hüten somit imperiale Mysterien. Bei der einfachen Bevölkerung wird auch **Jakchos** gehuldigt. Darüber hinaus können alle denkbaren Kulte hier relativ frei praktizieren.

Im ehemaligen Stadtzentrum hat mit **Draco Mauregato** zur Zeit ein Mann das Sagen, der sich als Nachfahre eines valianischen Flottenkommandanten ausgibt. Sein Ahn wechselte am Ende des Krieges der Magier die Seiten und wurde von den siegreichen Grauen Meistern als halboffizieller Verwalter der kriegszerstörten und weitgehend verlassenen Stadt benannt.

Daneben gibt es eine Reihe von anderen stadtbekannteren **Anführern** der Banden und Schlägertrupps sowie mehrere einflussreiche **Zuhälter** und **Hehler**.

In einem der wenigen intakten Gasthäuser der Stadt, der Taverne „**Zur weißen Rose**“, hat der Todeswirker-Zirkel (vgl. „Das Kompendium“) der Weißen Rose sein geheimes Hauptquartier. Der Wirt **Teschkamal** ist dessen Oberhaupt und steht unter dem Schutz des Mendarchen.

In der Stadt existiert auch heute noch ein Haus der **Gilde der Purpurkammer**. Sie wurde im 15. Jahrhundert in Thalassa von den Dunklen Meistern gegründet. Der Hochmagier der Gilde, **Hermetricon**, lebt derzeit in einem prächtigen, gut geschützten Anwesen und gilt als einer der reichsten Männer der Stadt.

Außerhalb der Stadtmauern

Außerhalb der überwiegend zerstörten und abgetragenen früheren Stadtmauern hat sich zwischen der Ruine des Aquäduktes, dem westlichen Stadttor und der Nekropole die neue Siedlung **Kerteia** entwickelt, die nun den Eingang zur Stadt von der Landseite her darstellt. Binnenhändler und im Umland lebende Gebirgsbauern verkaufen hier ihre Waren, da sie sich nicht in die eigentliche



Stadt hineinwagen. Abgegrenzte Bereiche, innerhalb derer einfache Zelte, Verschläge, Baracken und provisorische Lager errichtet wurden, werden von einigen **Händlern und ihren Wachen** kontrolliert. Hecken, Zäune und Steinmauern umfassen kleine Felder, Obstwiesen, Plantagen, Gemüsebeete, bestellte Äcker und Pferche für Nutztiere. Außerhalb dieser Bereiche herrscht – wie im Rest der Stadt – ausschließlich das Recht des Stärkeren.

In die **Nekropole** (E) trauen sich nur Grabräuber oder Wahnsinnige. Des Nachts sollen dort Geister und noch gefährlichere Wesen umgehen. Am Tag sieht man auffallend viele Bettler, die sich hierhin zurück ziehen.

Das direkte **Umland** Thalassas hat nicht mehr viel zu bieten. Die bergigen Hänge sind nicht sehr fruchtbar und das wenige brauchbare Bauholz wurde bereits in lange zurück liegenden Jahrhunderten eingeschlagen und die Nutzwälder nicht wieder aufgeforstet. In der Umgebung lassen sich noch diverse Hinterlassenschaften der Seemeister finden, z.B. einsam gelegene verfallene Villen und Höhlen oder Minen, in denen sich flüchtige Kriegstruppen verschanzt hatten. Helferwesen der Seemeister sollen sich hier mit den Naturgeistern und wilden Untieren aus den Bergen zu undenkbaeren Geschöpfen verbunden haben.

Von der **Seeseite** her steigen in einem weiten Bereich um die Einfahrt nach Thalassa herum unregelmäßig große Gasblasen aus dem Meer herauf, die an der Meeresoberfläche zerplatzen und dabei sogar große Schiffe zum Kentern bringen können. Der Stadt vorgelagert lassen sich noch Ruinen ehemaliger Paläste, Kloster, Gefängnisse sowie Gebäude unbekannter Bauart auf den Klippen und entlang der Steilküste ausmachen.