

IMPRESSUM

Autor:	Alexander Hartung
Unverzichtbare:	Andreas Hartel Ralf Ludewig Dirk Schlinke
Feedback&Ideen:	Maike Fuhrich
Titelbild:	Jörg Plehn
Karten:	Melanie Philippi Anna Jäger-Hauer
Grundrisse:	Alexander Hartung
Satz & Layout:	Alexander Hartung
Korrektorat:	Maike Fuhrich Andreas Hartel Ralf Ludewig Dirk Schlinke

Copyright

Copyright © 2020 by Alexander Hartung. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, fotomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Alexander Hartung.

Mehr Infos zu Spherechild unter www.spherechild.de.

INHALTSVERZEICHNIS

Planung und Entstehung	5
Die Geschichte Terombergs	6
Grundlegende Informationen	10
Verwaltung und Stadtwachen	10
Gebäudearten in Teromberg	16
Gebäude (mit Seiten- und Ortshinweisen)	18
Königshügel	22
Handwerkerviertel	24
Königsviertel	37
Gelehrtenviertel	42
Bürgerviertel	50
Marktplatz	55
Hafen	57
Außerhalb der Stadt	58
Unterstadt	59
Kanalisation	63
Interessante Gebäude	65
Verbotene Orden und Gilden	75
Wichtige Persönlichkeiten Terombergs	77
Weitere Informationen zu Teromberg	81
Waren und Preise	86
Der Kelghare	90
Neue Monster	95
Szenario - Die Diebesbande	96

Ich erinnere mich noch genau an meine Ankunft in der königlichen Stadt. Es war ein Markttag und die Schlange am Westtor war schon am frühen Morgen lang und unübersichtlich. Überall waren Wagen mit Waren, Reiter mit prall gefüllten Satteltaschen und Wanderer mit großen Säcken auf dem Rücken. Gaukler vertrieben den Wartenden die Zeit mit ihren Kunststücken, Musiker spielten Melodien und der Duft exotischer Gewürze erfüllte die Luft. Vor mir war ein sinitischer Bauer, der seine Gemüseernte auf seinen Wagen geladen hatte und sich die Zeit mit einem vendalischen Waffenhändler vertrieb. Sie spielten ein Würfelspiel, bei dem es mehr auf Glück, als auf Taktik ankam. Hinter mir saß ein T'chke auf dem Boden und sprach mit einem Eulen-Tham über die Götter. Der gepflegte kleine Mann und der in abgewetztes Leinen gekleidete Tham hätten nicht unterschiedlicher sein können und doch teilten sie ihren Wein, hörten dem andern zu und tolerierte dessen Ansicht. Am Wegesrand lehnte ein Qwe an einer Buche, seinen glitzernden Dolch schärfend und erklärte einem jungen Siniten mit zischender Stimme was man bei der Pflege von Metallwaffen zu beachten habe. Auf einer kleinen Weide, nicht weit vom Wegesrand saßen Hirten und bewachten ihre Herden. Der Duft des Essens auf ihrem Lagerfeuer ließ mir das Wasser im Munde zusammenlaufen. Es war eine Mischung aller Völker und Handwerke und alleine in dieser Schlange zu stehen und den Gesprächen zu lauschen, war eine aufregende Erfahrung.

Auch ich konnte mich dem nicht lange entziehen und sprach einen sinitischen Kräuterhändler an, der einmal im Mond seine Waren auf dem Markt verkaufte. Er erzählte mir von seinem Bauernhof und seiner Familie. Ich erfuhr von seinen Ängsten und Hoffnungen und durfte an unzähligen Anekdoten teilhaben.

Als wir den großen Mauern der Stadt näherkamen, fragte ich mich unwillkürlich wie jemals eine Armee diese gigantischen Mauern überwinden könnte, ohne von einer Ballista in Stücke geschossen zu werden?

Es war schon Mittag als wir endlich am Tor eingelassen wurden, aber die Zeit war im Flug vergangen. Beim Anblick der Torwachen wurde ich nervös, hatte ich doch Angst, einen Teil meines Geldes für die Bestechung zu verlieren, aber ich sollte mich irren. Man begegnete mir höflich, fragte nach meinem Begehr, durchsuchte mein Gepäck und klärte mich über die Gesetze auf. Mit einem „Willkommen“ ließ man mich in die königliche Stadt ein.

Die überschwänglichen Berichte, die ich von Reisenden gehört hatte, waren nicht übertrieben gewesen. Teromberg fesselte mich vom ersten Moment an. Die Straßen waren gepflastert, gerade gezogen und gepflegt. Die Gebäude waren in Reib und Glied angeordnet und jeder Block hatte die gleiche Größe. Ich sah keine streunenden Hunde, keine Ratten rannten zwischen meinen Füßen umher, kein Bettler sprach mich an und kein Dieb wollte mir etwas stehlen.

Doch irgendetwas war anders, als bei den vielen anderen sinitischen Städten. Ich überlegte lange bis es mir auffiel – Teromberg stank nicht, nicht nach Schweiß, nach Blut oder nach anderen menschlichen Ausdünstungen. Ich hatte schon viel von den Kanalisationen gehört, aber hier sah ich, wie diese neue Errungenschaft das Bild einer Stadt prägte. Teromberg war sauber, und es war ein herrliches Gefühl, durch die Straßen zu spazieren, ohne knöcheltief in menschlichen Exkrementen zu stehen.

Und so begann meine Reise durch die schönste Stadt des sinitischen Reiches, und es war wie ein Rausch, an dem sich jeder erfreuen sollte.

Aus den Erzählungen von Rewold, dem Wanderer

TEROMBERG

PLANUNG UND ENTSTEHUNG

Die Stadt Teromberg wurde vor 380 Jahren von dem Sinitenkönig Terom Tharon errichtet. Der Herrscher war für seine Logik und sein mathematisches Können berühmt. Daher plante er viele Jahre, bevor nur ein Stein auf den Boden gesetzt wurde, denn die nach ihm benannte Stadt sollte mehrere Zwecke erfüllen:

Teromberg als prunkvolle Hauptstadt

Die Stadt würde die Hauptstadt des Siniten-Reichs werden. Ihre Größe und Schönheit sollte beeindrucken, damit Vertreter anderer Völker mit Stolz in dieser Stadt begrüßt werden konnten. Die Straßen mussten gepflastert sein und ein Kanalisationssystem sollte die Sauberkeit gewährleisten. Alle Wege sollten von Kehrern sauber und die Gebäude von Handwerkern instand gehalten werden. Die Häuser mussten stabil und mehrstöckig sein, um möglichst vielen Bewohnern das Leben in Teromberg zu ermöglichen. Teromberg sollte keine kleinen Gassen und versteckte Hinterhöfe haben. Die Stadtwache sollte präsent und die Straßen würden immer beleuchtet sein.

Teromberg als Handelszentrum

Die Stadt sollte das Zentrum für Handel und Dienstleistungen im Siniten-Reich werden. Der Hafen musste zu den Wichtigsten auf Valcreon gehören und den Umschlag von Waren aller Länder ermöglichen. Auch würde Teromberg der Sitz aller Gilden werden. Regelmäßig musste ein großer Markt stattfinden, bei dem alle Händler Valcreons ihre Waren anbieten konnten.

Teromberg als Zentrum des Wissens

König Terom, selbst ein Gelehrter, legte großen Wert darauf, Wissenschaften zu fördern. Er war der Meinung, dass Fortschritt eine Mehrung des Wohlstands bedeutet, daher musste Teromberg ein Treffpunkt für die großen Denker aller Völker werden.

Teromberg als Treffpunkt aller Völker

König Terom war ein toleranter Herrscher und pflegte Kontakte zu Völkern, die bei den Siniten nicht gerne gesehen oder sogar gefürchtet wurden. Zum Wohle von Handel und Forschung wollte er Mitglieder anderer Völker dauerhaft in die Stadt integrieren. Durch den großen Markt und die Händler aller Völker, sollte sich die Bevölkerung an den Anblick der Fremden gewöhnen, so dass es mit der Zeit nichts Ungewöhnliches mehr war einen Qwe, Tham, Vandal oder T'chk auf den Straßen zu sehen.

Teromberg als Bollwerk in Kriegszeiten

Teromberg sollte uneinnehmbar sein. Die Hafeneinfahrt sollte befestigt sein und so konstruiert werden, dass ein Angriff vom Wasser aus erschwert wird. Die Stadt durfte an keiner Furt liegen und soll durch zwei leicht zerstörbare Brücken mit dem anderen Flussufer verbunden sein. Die Stadtmauer musste zehn Metern hoch und vier Meter breit sein. Glatt und abgerundet würde sie ein Besteigen erschweren.

Teromberg als moderne, sichere Stadt

Die Stadt musste ein gut geplantes Kanalisationssystem besitzen, um die Straßen sauber und ein Mindestmaß an Hygiene zu gewährleisten. Ein öffentliches Haus für Kranke sollte Seuchen vermeiden und Epidemien eindämmen. Gegen Kriminelle musste mit aller Härte vorgegangen werden. Personen, die sich einem Verbrechen schuldig gemacht haben, sollten die Aufenthalts- und Wohnurlaubnis in Teromberg verlieren.

Teromberg als Treffpunkt des Adels

Da das sinitische Reich über viele Fürsten verfügte, deren Höfe weit verstreut waren, war eine dauerhafte Diplomatie nur schwer möglich. Aus diesem Grund sollten die Fürsten einen Vertreter nach Teromberg zu senden, der als ihr Mittelsmann sprechen durfte. Auf diese Art wollte sich König Terom auch mehr Kontrolle über die Fürsten verschaffen.

Teromberg als architektonische Schönheit

Teromberg sollte gerade, rechtwinklig verlaufenden Straßen haben. Architekten und Künstler sollten die Stadt verschönern und prunkvoll gestalten.

An der Planung Terombergs arbeitete der König mit den Bauherren, Architekten, Steinmetze und Mathematiker vier Jahre, bis der erste Grundstein gelegt wurde. Die Bauarbeiten dauerte 27 Jahre. König Terom erlebte die Gründung noch als alter Mann.

GESCHICHTE TEROMBERGS

304 - Gründung der Stadt

Nach 27 Jahren Bauzeit wird Teromberg zum 1. Tag im zweiten Mond des Jahres 304 gegründet. König Terom ernennt im Rahmen der mehrtägigen Feierlichkeiten den Siniten Genamo Gart zum ersten Bürgermeister der Stadt.

318 - Sturmnacht

Am 9. Tag im siebten Mond wird Teromberg von einem schweren Sturm heimgesucht. Einige Dächer können dem starken Wind nicht standhalten und stürzen ein. 70 Bewohner verlieren ihr Leben. Die Bauern der umliegenden Gehöfte büßen ihre Ernte und Teile des Viehs ein. Aus Verzweiflung rauben einige Bauern Saatgut von reichen Grundbesitzern, was zu ersten Konflikten in der Bevölkerung führt.

323 - Flut

In der Nacht des 21. Tages im achten Mondlassen schwere Wolkenbrüchen den Tellek ansteigen. Innerhalb weniger Stunden steht die Hafenregion unter Wasser. Die Bewohner können vor den Fluten flüchten, aber die Schäden sind immens, da viele Lagerhäuser überflutet werden. Nach dem großen Hochwasser wird der Pegel des Tellek vor Teromberg von Erdmagiern abgesenkt und die Kanalisation erweitert.

343 - Piraten

Am 8. Tag im fünften Mond gelangen Piraten in die Stadt. Gut getarnt, zwischen Fässer im Laderaum eines Handelsschiffes, warten sie bis zur Nacht und plündern ein Lagerhaus. Obwohl der Überfall bemerkt wird, ist die herbeieilende Patrouille den Piraten unterlegen. Als die Verstärkung eintrifft, ist die Beute bereits verladen und der Anker gelichtet. Die Piraten entkommen, da kein Schiff bereitsteht, um ihnen zu folgen. Seit diesem Tag liegt immer ein einsatzbereites Kriegsschiff mit Besatzung im Hafen.

366 - Der Dämon

Einem Zauberer misslingt eine Dämonenbeschwörung. Die Kreatur läuft mehrere Stunden unkontrolliert durch die Straßen der Stadt und tötet elf Bewohner. Nach dem Vorfall werden die Gesetze für Zauberei in der Stadt verschärft und die Wachen um Zauberer-Einheiten ergänzt.

387 - Die Hafen-Erpresser

Am 7. Tag im dritten Mond erhält Bürgermeister Mesim ein Schreiben, in dem er zur Zahlung von 1000 Gold aufgefordert wird. Sollte er der Aufforderung nicht Folge leisten, würden die Erpresser Schiffe sabotieren und versenken. Der Bürgermeister lässt die Frist verstreichen. Am nächsten Morgen sinkt das Schiff eines Händlers und blockiert für drei Tage die Einfahrt.

Der Bürgermeister reagiert mit einer großen Verhaftungswelle und nimmt Mitglieder der Unterwelt fest. Als drei Tage später ein weiteres Schiff versenkt wird, schwören die Vertreter der Schmuggler-, Diebes- und Assassinengilden, dass sie nichts mit diesen Vorfällen zu tun haben. Bürgermeister Mesim zeigt sich wenig einsichtig, verhängt das Kriebsrecht über die Stadt und lässt weiter Verhaftungen vornehmen. Da das Gefängnis die Menge der Gefangenen nicht mehr bewältigen kann, richtet er ein Lager in der Arena ein. Währenddessen fordert er eine 500 Mann große Armee vom König an, die in den Straßen der Stadt patrouillieren sollten.

Als ein weiteres Schiff versenkt wird – die Forderung der Entführer beträgt schon 2000 Gold – beginnt die Unterwelt

Terombergs zu reagieren. Alle auf freiem Fuß befindlichen Schmuggler, Diebe und Assassinen holen Informationen ein. Nach sechs Tagen verdichtet sich ein Verdacht. Eine Gruppe sinitischer Händler will das Verkaufsmonopol für Textilien erlangen und beginnt, unter dem Vorwand der Erpressung, die Schiffe ihrer Konkurrenten zu versenken. Die Beweise werden dem Bürgermeister übergeben.

Den sinitischen Händler wird sofort der Prozess gemacht. Das Kriebsrecht wird aufgehoben und alle Gefangenen werden freigelassen.

Bürgermeister Mesim wird daraufhin vom König in den Adelsstand erhoben. Bis zu seinem Lebensende wird er vier Mal wiedergewählt. Er ist klug genug seine neuen Verbindungen in die Unterwelt (inoffiziell) nie abreißen zu lassen.

391 - Die Gründung der Stadtbaracken

Die im Jahr 391 gegründeten Stadtbaracken stammen aus einer Zeit, in der Teromberg aus allen Nähten platzte. Die Preise für Wohnfläche innerhalb der Mauern wurden immer höher und Bedienstete konnten sich keine Wohnung mehr in der Stadt leisten. Der König erlaubt eine Bebauung der Fläche südöstlich vor Teromberg. Dort werden einfache aber stabile, zweistöckige Bedienstetenhäuser errichtet. Die Wohnungen haben zwar kein Anschluss an das Kanalisationssystem und liegen außerhalb der schützende Mauer, bieten dafür aber genug Platz für Familien.

404 - Die Belagerung

Der T'chk-Herrscher Rkt Mt überzieht Valcreon mit Krieg. Er möchte die Lehren der Göttin Hijara als einzige Glaubensrichtung auf Valcreon einführen. Am 11. Tag im neunten Mond belagert ein Teil seiner riesigen Armee Teromberg. Die befestigte Stadt, verstärkt um die Leibwache des Königs, übersteht die erste Angriffswelle. Die Bevölkerung kann den Belagerern zwei Jahre trotzen und übersteht sogar eine Hungersnot, bis die sinitische Armee die Stadt befreit.

421 - Die Unterstadt

Aufgrund großer Missernten müssen viele Bauern ihre Höfe aufgeben und versuchen ihr Glück in den Städten. Teromberg kann die vielen ungelernten Kräfte nicht aufnehmen, daher errichten die Bauern kleine Hütten in der Nähe der Mauer. Die „Unterstadt“ entsteht.

442 - Die Kelgharen

442 erwacht der Kelghu-Orden in Teromberg. In den folgenden zwei Jahren, bis zur Niederschlagung der Kelgharen-Armee vor Kapac Tolar, stürzen Morde, Überfälle und Diebstähle die Stadt ins Chaos. Die Stadtoberen verhängen Sperrfristen und verschärfen die Kontrollen der Handelswaren. Die Gerichtsbarkeit spricht bis zum Jahr 444 mehr als 200 Todesurteile gegen Kelgharen oder deren Sympathisanten aus.

457 - Die Eröffnung des Spielcasinos

Zu Zeiten von König Hatora IV. war die Stadtwache von Teromberg sehr viel mit illegalem Glücksspiel und den Opfern von Betrügern beschäftigt. Es kam regelmäßig zu Schlägereien, nicht selten mit Toten. Fünf Jahre lang versuchte es Hatora IV. mit Verboten, aber die Situation wurde schlimmer. Der Wunsch der Bürger und Besucher nach Glücksspiel war durch alle Bevölkerungsschichten groß.

Schließlich entschloss sich der König einen Ort zu gründen, bei dem jeder dieser Leidenschaft nachgehen konnte, ohne Angst haben zu müssen, betrogen zu werden.

Dazu stellte er die mit der Bekämpfung von Glücksspiel erfahrensten Wachleute ab, ergänzt um Magier, die jeden Betrugsversuch sofort unterbinden sollten.

Das Spielcasino wurde bei der Eröffnung im Jahr 457 mit großer Begeisterung angenommen und ist weit über die Grenzen Terombergs berühmt.

465 - Der Brandstifter und die Folgen

Ohne ersichtlichen Grund legt der geistesgestörte Sinite Kherress Kalang, in der Nacht zum 1. Tag im zweiten Mond, Feuer. Er zündet im Handwerkerviertel eine Wagenladung Ölfässern an. Im Handwerkerviertel werden ganze Häuserblocks Opfer des Feuers. Wie durch ein Wunder werden nur vier Bürger getötet.

Obwohl der König viel Gold zur Verfügung stellt, benötigt der Wiederaufbau mehrere Jahre. Daraufhin hebt der Bürgermeister die strikte Trennung des Handwerks im Handwerkerviertel auf. Handwerker, Händler und Dienstleister dürfen sich in ganz Teromberg niederlassen, um die entstandene Lücke möglichst schnell zu schließen. Nur Betriebe mit starker Geruchs- oder Geräuschbelästigung müssen im Handwerkerviertel bleiben oder außerhalb der Stadt einen Platz suchen.

470 – Der erste Krieg der Gilden

Zu Beginn des vierten Monats bekriegen sich die Gilde der Diebe und Assassinen. Der Grund für den blutigen Kampf ist der Tod eines wohlhabenden, einflussreichen Händlers. Es sterben mehr als vierzig Gildenmitglieder, bis die Oberhäupter einen Waffenstillstand vereinbaren.

482 – Die Räuberbande

Im vierten Mond überfällt eine Räuberbande Karawanen, die nach Teromberg ziehen. Die Männer gehen brutal vor. Viele Händler und deren Begleiter verlieren ihr Leben. Der Handel in Teromberg droht stillzustehen.

Der König und der Bürgermeister stellen eine eigene dafür zuständige Armee-Einheit auf. Durch Zufall entdeckt ein Offizier, dass zwei Stadtwachen die Räuber mit Informationen versorgen. Mit diesem Wissen wird deren Lager ausfindig gemacht. Viele Räuber sterben im Kampf, die Überlebenden werden zum Tode verurteilt und gehängt.

498 – Die Rattenplage

Wegen einer Verbesserung der Kanalisation finden die Ratten weniger Nahrung. Immer mehr Tiere kommen aus der Kanalisation, plündern Lebensmittellager und greifen sogar Bürger an. Am 24. Tag des dritten Monats setzt der Bürgermeister ein Kopfgeld aus. Die Stadtwache, viele Bürger und die Magiergilde beteiligen sich an einer Rattenjagd. Acht Tage später ist Teromberg praktisch rattenfrei.

503 - Die Ermordung der Fürstin Amura

Am 3. Tag im zweiten Mond wird die Frau von Fürst Amuras auf der Straße von einem Meuchelmörder erstochen. Der Mord gilt als der unrühmliche Höhepunkt eines Streits zwischen Fürst Amuras und seinem Widersacher Fürst Negus. Obwohl Fürst Negus keine Beteiligung nachgewiesen werden kann, fordert Amuras Gerechtigkeit. Er stürmt mit einer Einheit Gardisten die Wohnstatt seines Feindes in Teromberg und ermordet die Dienerschaft. Fürst Negus ist zu dieser Zeit nicht in der Stadt, reagiert aber prompt auf die Angriffe und sendet sein Heer auf das Gebiet seines Widersachers. Der Krieg zwischen den Fürsten dauert mehrere Monde und kann nur durch die königliche Armee beendet werden.

531 – Der zweite Krieg der Gilden

Uthorn Uskend, der Anführer der Bettlergilde, wird in der Nacht zum 4. Tag im dritten Mond ermordet auf dem Marktplatz gefunden. Die Bettler verdächtigen die Assassinen der Tat und schwören Rache.

In den kommenden Monaten werden 26 Mitglieder der Bettler- und Assassinen-gilde getötet. Nur durch die Vermittlung der Diebesgilde wird im achten Mond ein Waffenstillstand beschlossen. Um ein weiteres Blutvergießen zu verhindern, gründen die drei Gilden die Paam – den Rat der Unterwelt.

537 - Das Hafenfeuer

Am 17. Tag im sechsten Mond fängt ein mit Stoffen gefülltes Lagerhaus Feuer. Das Gebäude steht so nahe am Pier, dass der Steg und die ankernden Schiffe von den Flammen erfasst werden. Die brennenden Schiffe reißen sich aus der Verankerung und das Feuer greift auf den Hafenbereich über. Die Löschmannschaft kann das Feuer auf den Hafen begrenzen und die brennenden Schiffe mit Katapulten versenken. Es dauert über ein Jahr bis der Neuaufbau des Hafens abgeschlossen ist.

543 – Der Angriff des Fürsten

Gersana II. versucht am 14. Tag im siebten Mond Teromberg einzunehmen und den König zu stürzen. Obwohl der Fürst von Gharym überraschend angreift und über eine schlagkräftige Armee verfügt, misslingt die Stürmung Terombergs. Nach drei Wochen Belagerung wird seine Armee von den versammelten Fürstenarmeen und der königlichen Armee vernichtet. Gersana II. und seine Offiziere werden öffentlich hingerichtet. Der König setzt einen Berater ein. Bis zum Tod König Kathros III. bleibt das Fürstentum unter dessen Kontrolle.

567 – Der Aufstand der Händler

König Kathros IV. beschließt eine drastische Erhöhung der Mietgebühren und Abgaben in Teromberg, um die leere Staatskasse zu füllen. Als sich die Händler weigern, schickt der König Wachen zu den säumigen Zahlern, um das Geld mit Waffengewalt einzusammeln. Der Einsatz eskaliert.

Am 8. Tag im vierten Mond verbarrikadieren sich die Händler und liefern der Armee einen erbitterten Häuserkampf. Zwei Tage und Nächte toben die Kämpfe, bis der König die Sinnlosigkeit seines Unterfangens erkennt und die Armee zurückzieht. Die Unruhen fordern mehr als 90 Tote.

Seit dieser Zeit werden Steuererhöhungen und Abgaben mit allen Gilden besprochen.

570 - Die Larak-Krankheit

Larak wütet im sinitischen Reich. Niemand versteht den Ursprung der Krankheit oder hat ein Heilmittel dagegen. Auch in Teromberg breitet sie sich aus. König Kathros IV. flüchtet aufs Land, während in Teromberg 2000 Bürger sterben.

577 – Der Brand der Alchemistengilde

Am 4. Tag im zweiten Mond explodiert ein Labor in der Alchemistengilde. Schnell breitet sich das Feuer über das Gelehrtenviertel aus und steckt mehrere Gebäude in Brand. Die Materialien in der Gilde erschweren die Löschung und halten das Feuer für 19 Stunden am Leben. Am Ende sind 200 Opfer zu beklagen, darunter viele Alchemisten. Die Ursache der Explosion wird nie geklärt. Um ein solches Unglück zukünftig zu vermeiden, zieht sich die Alchemistengilde an die Stadtmauer zurück und umgibt ihr Gebäude mit einer Mauer.

581 – Der Tag ohne Magie

Am 13. Tag im zweiten Mond des Jahres 581 kann kein Zauberer Magie wirken. Die magischen Sicherungen im Gefängnis versagen und führen zu einer Massenflucht. Die Bevölkerung Terombergs ist aufgebracht und beunruhigt. Viele rechnen mit einem Angriff eines mächtigen Zaubersers oder mit einer göttlichen Strafe. Am nächsten Tag ist das außergewöhnliche Ereignis wieder vorbei.

598 – Der Selbstmord von Regaron Rigross

Der Händler Regaron Rigross verkauft verdorbene Lebensmittel an die Bevölkerung Terombergs. Nachdem ein Bürger an einer Fleischvergiftung stirbt, verliert der Sinite seine Verkaufskonzession. Da ihm außerdem eine Haftstrafe droht, zündet er sein Haus im Handwerkerviertel an. Der ganze Häuserblock brennt ab. Viele Händler und Handwerker verlieren ihre Geschäfte und müssen in andere Viertel umziehen, da sich der Wiederaufbau ein Jahr hinzieht.

602 – Der Ktam- und der Kelghu-Orden

Im Jahr 602 versuchen die Jünger Ktams und Kelghus in der Stadt Fuß zu fassen. Sie kaufen ein großes Gebäude und richten ihre Tempel im dortigen Keller ein. Als der Bürgermeister davon erfährt, reagiert er schnell. Die Stadtwache dringt in das Haus ein und tötet jeden Bewohner, der sich nicht ergibt. Es sterben 32 Jünger und 8 Wachen.

606 – Die Rache der Orden

Vier Jahre nach der Auslöschung des Ktam- und Kelghu-Ordens in Teromberg schwören deren Brüder Rache. Am 4. Tag im dritten Mond stürzt sich ein Ktam-Gläubiger bei einer Veranstaltung auf den Bürgermeister und erdolcht ihn, bevor ihn die Stadtwache töten kann.

612 – Die Entführung der Grafentochter

Am 9. Tag im achten Mond wird die achtjährige Tochter von Graf Volberg, Vanaria, entführt. Trotz intensiver Suche finden die Wachen keine Spur der Entführer oder der Geisel. Nachdem die Übergabe des Lösegelds misslingt, wird Vanaria zwei Tage später tot im Tellek gefunden. Von den Mördern fehlt jede Spur.

617 – Der Kampf um die Unterstadt

Dem Bürgermeister ist die Unterstadt ein Dorn im Auge. Er lässt die Stadtwachen die Hütten räumen und lässt alle Gebäude zerstören. In den nächsten Monden bauen die Bewohner ihre Behausungen wieder auf. Als der Bürgermeister die Hütten erneut abreißen will, wird die Stadtwache von einer großen Gruppe kampfbereiter Unterstädter erwartet. In den engen, unübersichtlichen Gassen verlieren zehn Wachen ihr Leben. Einen Tag später kehrt der Bürgermeister mit Verstärkung der königlichen Armee zurück. Die Verluste sind zwar hoch, aber die Unterstadt steht in der Nacht in Flammen.

Aufgrund der vielen Toten entlässt der König den Bürgermeister aus dem Amt und lässt die Unterstadt in Ruhe.

622 – Die Erweiterung der Paam

Zu Beginn des Jahres beschließen die Assassinen, Bettler und Diebe, die anderen Gilden der Schmuggler, Söldner und Spione als gleichberechtigte Mitglieder in die Paam aufzunehmen. Eine Erweiterung der Paam mit den Orden Ktams und Kelghus wird einstimmig abgelehnt.

631 – Die Hungersnot

Missernten und eine große Heuschreckenplage bescheren dem sinitischen Volk eine Hungersnot. Der Handel mit Lebensmitteln erliegt fast, da Plünderer Reisende überfallen, um selbst an Nahrungsmittel zu kommen.

Der Bürgermeister von Teromberg verhängt das Kriegsrecht. Nur Bürger und wenige Händler dürfen die Stadt betreten. Die Versorgung der Stadt erfolgt über schwer bewachte Schiffe. Trotzdem hungert die Bevölkerung. Viele ernähren sich von Ratten und Ungeziefer. Erst nach zwei Jahren erhält die Bevölkerung wieder ausreichend Nahrung.

636 – Die Epidemie

Am 14. Tag im zweiten Mond Tag werden in Teromberg das erste Mal pestähnliche Erreger an einem Patienten diagnostiziert. Obwohl die Stadt unter Quarantäne gestellt wird, verbreitet sich die Krankheit rasend. Die Ärzte und Heiler versuchen der Epidemie Herr zu werden, sind aber überfordert. Eine Ausgangssperre und die Ankunft heilkundiger Priester verhindern eine Ausbreitung über die Stadtgrenzen hinweg, aber am Ende haben 800 Bewohner ihr Leben verloren.

641 – Der Nachtmarkt

Die Hungersnot und Epidemie hat den Bewohnern der Unterstadt gezeigt, dass sie nicht aus Hilfe der Bewohner innerhalb der Stadtmauern zählen können, daher errichten sie den Nachtmarkt, anfänglich ein Treffpunkt der verbotenen Gilden und Hehler, der aber immer Zulauf bekommt. Mit Hilfe vieler Arbeiter und Erdmagier wird innerhalb eines Jahres ein unterirdischer Raum zu einer riesigen Halle erweitert. Hier steht es allen Bewohnern frei, Geschäfte zu betreiben, ohne sich an die Regeln der Händlergilde halten zu müssen.

Auch wenn der Bürgermeister immer wieder versucht haben diesen Ort zu schließen und sogar ein Feuer gewütet hat, ist der Nachtmarkt unverändert der wichtigste Treffpunkt in der Unterstadt.

647 – Die verbotenen Orden in der Paam

Obwohl das Misstrauen gegen die Priester Ktams und Kelghus in der Paam hoch ist, werden die zwei Orden schließlich aufgenommen. Seit dem 1. Tag im dritten Tag nimmt ein Priester Ktams und Kelghus an der Versammlung teil.

652 – Die Rache der Händler

Der 4. Tag im sechsten Mond 652 beschreibt den Höhepunkt des Kampfs der Händler gegen die verbotenen Gilden. Die Händler engagiert Söldner, um dem Treiben der Unterwelt ein Ende zu machen. Nach Einbruch der Nacht stürmen die Kämpfer das Hauptquartier der Diebesgilde und machen das Haus dem Erdboden gleich, doch die Bewohner der dortigen Unterstadt schlagen zurück. Die Stadtwache greift erst am Morgen in die Schlacht ein. Bis dahin sind 300 Tote zu beklagen.

678 – Die Hornissenplage

Mit dem Beginn des vierten Monats werden immer mehr Bürger Opfer von Angriffen aggressiver Hornissen. Anfänglich nur eine Lästigkeit, findet die Plage ihren Höhepunkt im fünften Mond, als ein Schwarm von mehreren hundert Hornissen die Besucher des Markts angreifen. Im Rahmen des entstehenden Chaos verlieren drei Einwohner ihr Leben.

Nur Dank des Einsatzes aller Naturmagier und Priester Dheas gelingt es die Hornissen aus der Stadt zu vertreiben.

680 - Die fremden Gestalten im Unwetter

Am siebten Tag des ersten Monds kommt es zu einem sehr starken Unwetter. Der Regen bringt die Kanalisation zum Überlaufen und Blitze zerstören Gebäude in der Unterstadt und im Königsviertel. Selbst die Magier der Gilde können das Gewitter kaum bändigen, das mehr als sechs Stunden wütet.

Mit den Aufräumarbeiten mehren sich die Gerüchte, dass sich im Schutze des Regens mehrere Gestalten in die Stadt geschlichen haben sollen. Sie waren fast drei Meter groß, muskulös, mit reptilienhaften Kopf. Sie schienen wie von einem Schleier verborgen und das Unwetter machte ihnen nichts aus.

Mierlo Mehremt, der Befehlshaber der Wachen ist nach den Zeugenbefragungen der Meinung, dass die unbekannten Besucher die Verteidigung der Stadt ausgespäht haben, wurden sie doch ausschließlich in der Nähe der Mauer gesehen.

Bis heute wurde keine der Gestalten mehr gesehen.

682 – Das Verschwinden von König Ethoron II.

Bei einer Inspektionsreise durch sein Reich verschwindet der sinitische König Ethoron II. samt Familie, Gefolge und Leibwache. Die Armee wird ausgesandt den König zu suchen, aber selbst die besten Jäger finden keine Spuren. Nach zwei Wochen erfolgloser Suche verkündet der verbliebene Minister des Königs offiziell den Tod von Ethoron II. auf dem Marktplatz.

Dies ist der Beginn eines Streits der Fürsten um die Nachfolge, da keine unmittelbaren Verwandten des Königs am Leben sind und er in seinem Testament keinen Nachfolger benannt hatte. Eine Wahl bestimmte Deserion I. als legitimen Nachfolger. Aus Angst vor seinen Gegnern verschanzt er sich im Königspalast.

683 - Der Tag der Fäulnis

Am frühen Morgen des sechzehnten Tags im fünften Mond wird die Stadt von einem abstoßenden Gestank durchzogen. Selbst Wetter- und Luftzauber können diesen nicht vertreiben. Tiere flüchten und vielen Anwohnern wird es schlecht. Im Laufe weniger Stunden verrottet auf dem Marktplatz alles Obst und Gemüse. Ausliegendes Fleisch verdirbt und das Wasser im Brunnen bekommt einen bitteren Nachgeschmack.

Die Bewohner ziehen sich in ihre Unterkünfte zurück und schließen die Fenster. Erst am nächsten Morgen ist der Geruch wieder verschwunden. Es gab keine Opfer zu beklagen, aber alle Speisen sind ungenießbar geworden und muss weggeworfen werden.

684 – Gegenwart

Lermud Letalle ist Bürgermeister von Teromberg. Der Sinite ist seit neun Jahren im Amt und erfreut sich großer Beliebtheit, sowohl bei den Bürgern als auch beim Adel, weil er sich vom momentanen König Deserion I. unterscheidet, der die meiste Zeit nur ängstlich in seinem Palast sitzt und kaum Entscheidungen trifft.

Sorge bereiten die Kelgharen, die überall auf Valcreon, also auch in Teromberg, wieder zu erstarken scheinen. In den letzten Monden gab es zwei Fälle, die der Öffentlichkeit verborgen blieben, bei denen Kelgharen in ein Haus bzw. in einen Tempel eingebrochen sind, um etwas zu suchen. Das Haus wird von einem Kriegsveteranen bewohnt, der die Kelgharen in die Flucht schlagen kann, aber schwer verletzt wird. Die Kelgharen im Hetarom-Tempel werden nur durch Zufall bemerkt und können von der Stadtwache verhaftet werden. Die gefangenen Kelgharen begehen Selbstmord und entziehen sich so einem Verhör. Bürgermeister Letalle und seine Berater glauben, dass die Kelgharen auf der Suche nach etwas sind. Sie sind aber ratlos, was das sein könnte.

„Gleich am ersten Tag meines Besuchs in Teromberg besuchte ich die Heimstatt unseres Königs. Als ich das Gebäude erblickte, stiegen mir Tränen der Ehrfurcht in die Augen, ungläubig, dass dieser Palast nicht von der Hand eines Gottes geschaffen worden war. Der weiße Marmor der Mauern glänzte in einem warmen Licht, das nur von dem leuchtenden Weiß des Hauptgebäudes überstrahlt wurde. Im Glasdach spiegelte sich die Sonne, als wollte sie dieses Meisterwerk der Glaskunst mit ihren Strahlen lieblosen. Erst nach Stunden konnte ich mich von diesem Anblick lösen, aber die Stadt hielt noch so viele Wunder bereit, dass ich mich schweren Herzens von diesem Ort entfernte.

Noch an selben Tag besuchte ich das Viertel der Gelehrten. Dort durfte ich die prunkvollen Tempel Xebils, Thorms, Hetaroms und Hijaras bewundern. Nirgends im sinitischen Reich wird den Göttern ehrevoller gebuhlt als in Teromberg.

Am nächsten Morgen ging ich erwartungsfroh über den berühmten Markt. Kein Ort im Reich birgt mehr Völker und Lebensweisen an einem Platz, wie der Markt von Teromberg. Exotische Früchte, fremdländische Waffen, unbekannte Tiere, weit gereiste Händler – der Markt ist wie eine Reise durch die Kulturen Valcreons.

Es war schon Mittag, als ich mich zur großen Bibliothek aufmachte. Die Menge an Büchern, die mich in diesem Gebäude erwarteten, war gewaltig. Ein Leben reicht nicht aus, um dieses Wissen in sich aufzunehmen. Es war schon tiefe Nacht, als ich die Bibliothek verließ, traurig, nicht mehr Zeit mit den faszinierenden Schriften verbringen zu können.

Am dritten Tag war mein Geist noch mit den Schriften des gestrigen Tages beschäftigt und so entschloss ich mich in den Park zu gehen. Kaum tritt man in den von Bäumen umgebenen Park ein, ist der Lärm der Stadt verbannt. Gemächlich schritt ich durch diese wunderschöne Anlage, den Duft seltener Blumen und das Plätschern eines kleinen Bachs genießend. Den Nachmittag verbrachte ich in dem kleinen aber faszinierenden Zoo, der Tiere aus allen Teilen Valcreons beherbergt.

Am folgenden Tag besuchte ich die Gladiatorenspiele in der Arena. Der große Schauplatz barg Tausende von Schaulustigen und der Lärm in der Arena war überwältigend. Nächtelang könnte ich euch von den großen Kämpfen und Spielen berichten, aber ihr solltet euch selbst die Zeit nehmen, die Arena zu besuchen. Nichts lässt euren Puls so sehr in die Höhe rasen, wie die blutigen Kämpfe der Gladiatoren.

Es war mein fünfter Tag in der Hauptstadt des sinitischen Reiches, als ich die prachtvolle und mächtige Halle des Ruhmes betrat. Sie bestand aus einem einzigen hohen Raum, in dem die Helden und die großen geschichtlichen Ereignisse des sinitischen Reiches abgebildet sind. Kein Ort lehrt die ruhmreiche Vergangenheit unseres Volkes so gut. Den Abend verbrachte ich im Theater und sah eine Geschichte eines misshandelten Mannes, der im hohen Alter sein Reichtum nutzt, um sich an früheren Feinden zu rächen.

In den nächsten Tagen besuchte ich die unzähligen Wirtshäuser und Speisehäuser der Stadt. Obwohl ich viele Lokale mit meiner Anwesenheit beehrt habe, konnte ich nur einen kleinen Teil des Angebots nutzen, aber ich genoss die Vielfalt und hervorragende Qualität aus vollem Herzen.

Es gäbe noch so viel zu berichten, aber überzeugt euch selbst, denn ich weiß, dass Ihr von dieser glanzvollen Stadt ebenso fasziniert sein werdet.“

Aus den Erzählungen von Rewold, dem Wanderer

GRUNDLEGENDE INFORMATIONEN

Die Hauptstadt der Siniten hat mehr als 100.000 Einwohner, wobei zu dieser Zählung sowohl der innere Stadtbereich, als auch das Umfeld und die Bewohner der Unterstadt, hinzugechnet werden. Die Bewohner der Unterstadt verfügen über keine Bürgerrechte. Innerhalb der Mauern leben etwa 45.000 Personen.

Die Hauptstraßen sind 10 m breit, die schmalen Zwischengassen 2,50 m. Alle Straßen der Stadt sind gepflastert und im Abstand von 25 Metern sind Lampen angebracht, die jede Nacht entzündet werden.

Teromberg gehört zu den wenigen sinitischen Städten mit Kanalsystem. Dieses wurde von Baumeistern der T'chk entworfen und funktioniert nach über 300 Jahren noch.

Die Stadtmauern sind auch in Friedenszeiten immer mit Doppelwachen und Patrouillen bemannt. Die Stadttore werden in der Nacht geschlossen und in dieser Zeit von mindestens vier Soldaten bewacht.

In jedem Stadtviertel patrouillieren Wachleute, die binnen kürzester Zeit weitere Wachen herbeirufen können. Aus diesem Grund ist Teromberg auch in der Nacht sicher.

Eine große Einheit der königlichen Armee befindet sich nahe der Stadt in einem Fort. Innerhalb von einem Tag können weitere 1000 Soldaten der Stadt zu Hilfe kommen. Innerhalb von drei Tagen sind es sogar 5000.

VERWALTUNG UND STADTWACHEN

Die Verwaltung und ihre Hierarchie

Obwohl der sinitische König der uneingeschränkte Herrscher der Stadt ist, hält er sich traditionell aus den Vorkommnissen Terombergs heraus. Alle fünf Jahre wird von der Bevölkerung ein Bürgermeister gewählt. Er widmet sich den Problemen und Sorgen der Bevölkerung und den Besuchern Terombergs. Er organisiert den Markt, Jubiläen und andere Feste, kümmert sich um die Reinhaltung und Renovierung der Gebäude und befiehlt die Stadtwache.

In dieser Wahl werden auch die Vertreter der vier Stadtteile bestimmt. Sie bilden ein Beratergremium und arbeiten dem Bürgermeister zu. Jeder Vertreter verfügt über einen Mitarbeiterstab, der sich um die Sorgen der Bürger kümmert. Jeder Bürger und jeder Besucher hat das Recht ein Stabsmitglied oder einen Amtsgehilfen aufzusuchen und ein Anliegen vorzubringen. Diese werden an die Vertreter der Stadtteile oder an den Bürgermeister weitergereicht.

Schließlich ernannt der König alle fünf Jahre ein Richter-gremium, das Streitigkeiten schlichtet und Recht spricht.

Die Aufgaben von Bürgermeister und Verwaltung

- Einstellung der städtischen Bediensteten wie Stadtschreiber, Stadtwachen oder Stadtreinigern
- Festlegung der Steuersätze und Zölle Terombergs
- Verwaltung des städtischen Vermögens (Grundbesitz und kommunale Einrichtungen)
- Erlass von Verordnungen
- Aufnahme neuer Bürger
- Kontrolle der Qualität und Preise aller Handelsware, vor allem von Lebensmitteln
- Aufrechterhaltung der Ordnung in der Stadt
- Repräsentation der Stadt
- Unterhaltung der Stadtmauer, der Straßen und anderer öffentlicher Gebäude
- Gewährleistung der Stadtverteidigung im Kriegsfall