

Inhaltsverzeichnis

Einladung zu mehr Interaktion.....	2
Tsurlagol.....	3
NPCs in Tsurlagol.....	5
Thaddeus Krabbe (Gond Priester).....	5
Kharang Stronghand (Zhentarim, Private).....	5
Airenilri (Zhentarim, Gunnery Sergeant).....	5
Themiarisch (Zhentarim, Corporal).....	6
Rudiga Farfinger (Zhentarim, Lance Corporal).....	6
Nazamroth (Zhentarim, Lance Corporal).....	6
Glansethnul (Zhentarim, Private).....	7
Vorlnys (Zhentarim, Colonel).....	7
Phaourax (Zhentarim, Major).....	7
Pearl (Zhentarim, Lieutenant Colonel).....	8
Verena (Zhentarim, Sergeant Major).....	8
Dinogilda (Zhentarim, Lieutenant).....	8
Evoremiar (Zhentarim, Lance Corporal).....	8
Alikha (Zhentarim, Lance Corporal).....	8
Meneost (Zhentarim, Private First Class).....	8
Sornwil Wanderback (Zhentarim, Private First Class).....	9
Mewerd (Zhentarim, Private).....	9
Ränge bei den Zhentarim:.....	10
Gerüchte in Tsurlagol.....	11
Häuserpreise in Tsurlagol.....	13
Kaufpreis.....	13
Szenen aus Tsurlagol.....	14

Einladung zu mehr Interaktion

Ich möchte meine Spieler gerne einladen, sich auch mehr mit den diversen NPCs in ihrem Umfeld einzulassen und sich auch eigene Kontakte u.ä. in Turlagol aufzubauen. Gerade für diejenigen Charaktere, die in irgendeiner Weise Karriere machen wollen, empfiehlt es sich, auch Kontakte außerhalb der Gruppe zu knüpfen.

Bei einer so großen Gruppe wie der unseren ist es zwar nicht möglich, während einer Spielsitzung allzu viele Einzelaktionen der Charaktere auszuspielen, aber gerade solche Dinge kann man gut zwischen den Sitzungen per Email oder über das Forum abhandeln. Und vielleicht gibt es auch etwas, was eine (Teil-)gruppe von Charakteren gemeinsam durchführen wollen. Dem kann man dann ggf. schon wieder etwas mehr Zeit widmen.

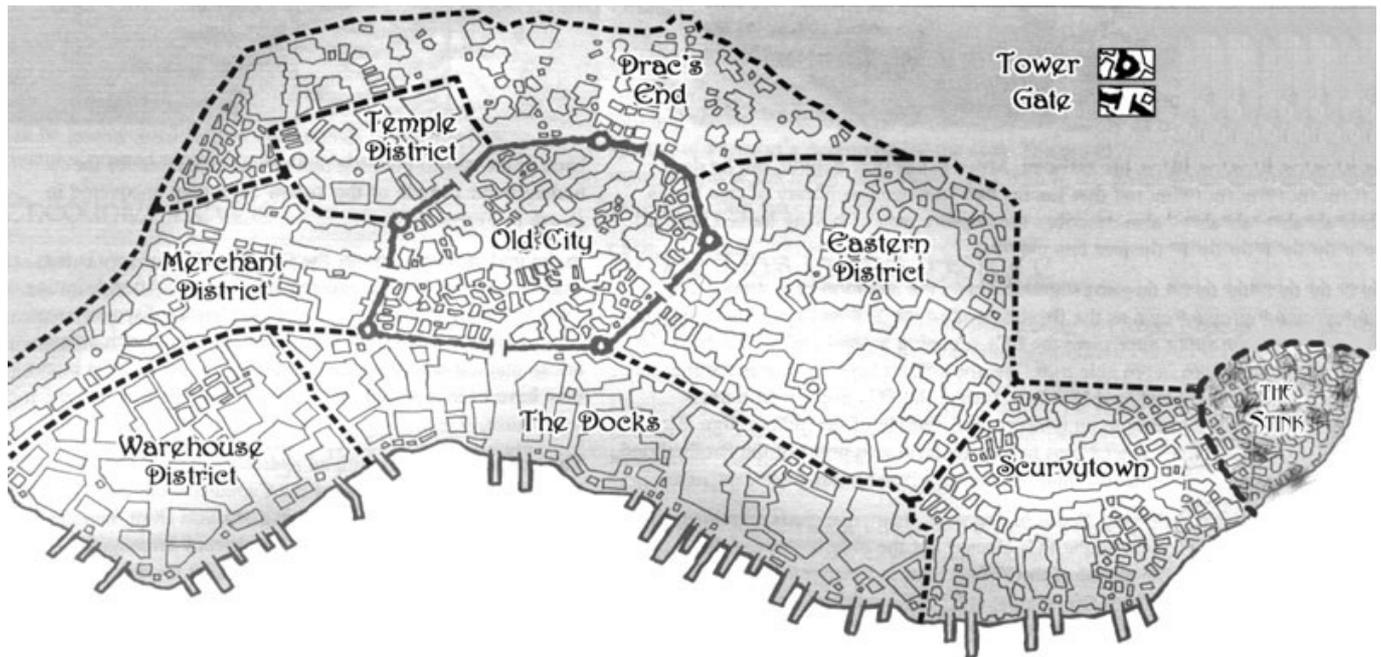
Zu diesem Zweck möchte ich in diesem Dokument mal einige Informationen über Turlagol, diverse NPCs und andere potentiell interessante Dinge für euch zusammentragen. Vieles davon ist bereits im Forum oder Handoutbereich der Webseite zu finden, aber es kann nicht schaden, das noch einmal zusammen zu fassen und zu ergänzen. Ich werde dieses Dokument auch regelmäßig aktualisieren und erweitern. Außerdem werde ich auch in Zukunft versuchen, euch die Stadt Turlagol noch etwas näher zu bringen, wann immer ihr dort seid. Es wäre nämlich schön, wenn ihr nach und nach ein Verhältnis zu der Stadt aufbaut das über "den Ort wo wir zwischen den Dungeon Exkursionen rasten und trainieren" hinausgeht.

Ihr seid natürlich auch herzlich eingeladen, eigene Ideen umzusetzen und nicht nur auf das zu reagieren, was ich euch ggf. vorsetze. Initiative und Kreativität sind willkommen.

Bitte beachtet aber, dass das ganze eine Einladung ist, keine Pflicht. Wer damit zufrieden ist, wie bisher hauptsächlich die Dungeon-Exkursionen auszuspielen und zu dem anderen Kram keine Lust (oder Zeit) hat, der wird nicht benachteiligt, wenn er sich nicht weiter engagiert. Ich möchte lediglich den Spielern, die vielleicht Spaß an so was haben eine Möglichkeit geben, sich auch da auszutoben.

Wer von den Spielern etwas unternehmen will, sollte mir das am besten schriftlich mitteilen, damit ich mir in Ruhe Gedanken darüber machen kann. Es ist auch hilfreich, mir dabei auch die aktuellen Werte des Charakters für Gather Information, Diplomacy, Sense Motive, Knowledge (History), Knowledge (Royalty and Nobility), Bluff, Intimidation und Disguise zukommen zu lassen, damit ich schon mal abschätzen kann, wie erfolgreich der Charakter ggf. bei seinen Aktivitäten ist.

Tsurlagol



The City of TSURLAGOL

1 inch = 500 feet

TSURLAGOL Harbor

Tsurlagol liegt an einem zentralen Punkt zwischen Ost und West und auch dem Norden um die Moonsea und dem Süden um die Sea of Fallen Stars. Diese Position bietet viele Möglichkeiten für profitablen Handel, aber auch viele Möglichkeiten für Probleme. Tsurlagol gilt als die Stadt, die am Häufigsten von allen Städten an der Sea of Fallen Stars überfallen, erobert, niedergebrannt und wieder aufgebaut wurde. Die derzeitigen Gebäude stehen auf einem Fundament aus vielen verschiedenen Schichten früherer Inkarnationen der Stadt, und es gibt eine Vielzahl von unterirdischen Tunneln, verschütteten Kellern und anderen verborgenen Orten unter der Stadt. Die erste Inkarnation von Tsurlagol wurde vor ca. 800 Jahren erbaut.

Gesellschaftlich ist die Stadt ein Schmelztiegel, in dem die verschiedensten Kulturen zusammentreffen. Dementsprechend sind die meisten Einwohner von Tsurlagol relativ tolerant gegenüber Fremden, und auch fremden Rassen.

Tsurlagol hat ca. 24.500 Einwohner (Menschen 79%, Halblinge 9%, Elfen 5%, Zwerge 3%, Gnome 2%, Halbelfen 1%, Halborks 1%)

Beherrscht wird Tsurlagol von der Sogenannten Captains Council, die von dem Sea Lord oder High Captain angeführt wird. Diese Bezeichnungen sind eine Folge der Geschichtlichen Wurzeln der derzeitigen Regierung der Stadt (die seit ca. 200 Jahren herrscht), die aus einem Bündnis von Schiffskapitänen (angeblich viele Piraten darunter) entstand. Inzwischen sind viele Mitglieder der Council keine Seefahrer mehr, sondern einflussreiche Bürger der Stadt. Die Position des Sea Lords wird derzeit von Captain Milton Drac eingenommen, einem Nachfahren des ersten Sea Lords Captain Drac. Die Position ist inzwischen erblich, obwohl sie das ursprünglich mal nicht war.

Tsurlagols bessere Stadtviertel (Old City, der westliche Teil von Dracs End, Temple District, Merchant District) sind gut gebaut, sauber und werden sowohl von der Stadtwache als auch von privaten Wachleuten streng bewacht. In den schlechteren Vierteln, vor Allem den Docks und Scurvytown sind die Gassen eng, dreckig und dunkel, und die Stadtwache

verirrt sich, vor Allem nachts, nur selten hierhin. Hier haben sich allerlei zwielichtige Gesellen angesiedelt, und an den dunklen Docks von Scurvytown legen auch oft Schiffe mit etwas zweifelhafter Herkunft an.

Das verrufenste „Viertel“ ist der „Stink“, einst ein Slumgebiet, wurde es vor vielen Jahren komplett ummauert und dient seitdem als Müllkippe. Müllsammler, Mitglieder der Wastewalker Guild, sammeln überall in der Stadt den Müll und Dreck ein, und karren ihn in den „Stink“. Woher diese Müllkippe ihren Namen hat, kann man an heißen Tagen, wenn der Wind ungünstig steht in der ganzen Stadt merken. Die Captains Council hat offensichtlich weder Geld noch Interesse daran, eine andere, bessere Lösung für das Müllproblem der Stadt zu finden. Der „Stink“ selber ist von allerlei müllfressenden Kreaturen infiziert, die allerdings selten Ärger machen, da sie generell gut gefüttert und zufrieden sind.

Seit etwa 10 Jahren fließt sehr viel Geld aus der Stadtkasse in die Konstruktion eines großen Leuchtturms der vor der Stadt auf einer kleinen Insel errichtet wird. Dieser „Leuchtturm von Drac“ der vom derzeitigen Sea Lord als Monument für seine Familie gedacht ist, hat schon so viele Ressourcen verschlungen, dass er die Stadt oft nahezu in den Bankrott getrieben hat. In der Stadt wird er deswegen häufig ironisch auch als „Milton's Folly“ bezeichnet. Nichts desto trotz nähert sich der Leuchtturm langsam seiner Vollendung. In wenigen Monaten soll er in einer großen Gala-Feier eingeweiht werden (die allerdings schon mehrfach verschoben wurde weil sich die Fertigstellung des Baus immer wieder verzögert), und Captain Milton hofft, dass Ehrengäste von weither anreisen werden, um die Größe seiner Familie und die von Tsurlagol zu ehren.

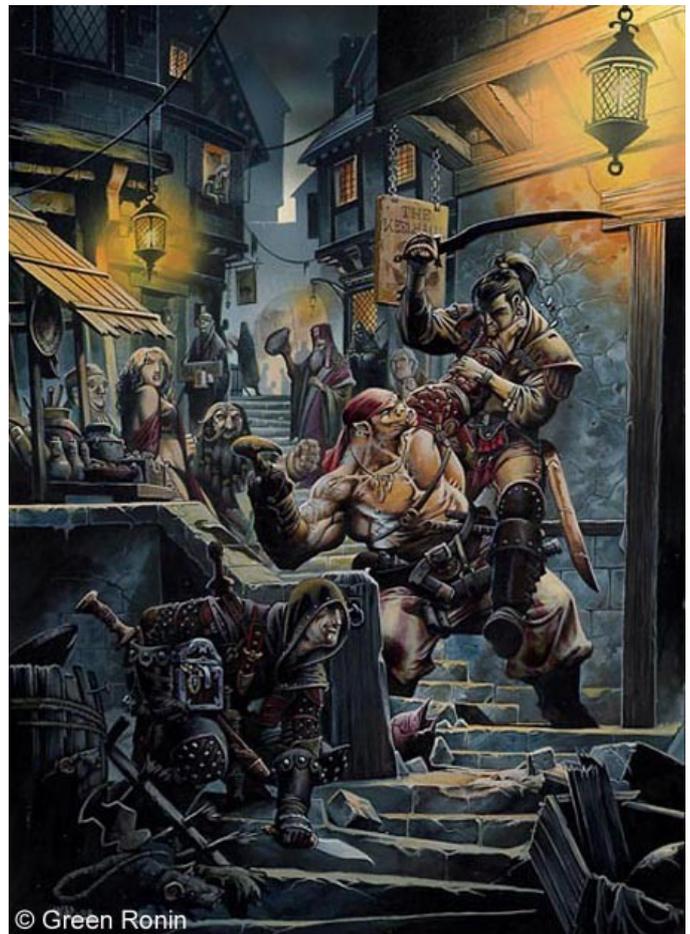
Known as .The Gateway to the Unapproachable East., this prosperous port city is the last and smallest of Ravens Bluff's sister cities. Located in the southernmost point of the Vast, just outside the Dragon Reach, it is a crossroads for traders from the Vast, Impiltur, the Old Empires, and the Vilhon Reach; many dwarves also pass through on errands to their scattered kin.

Tsurlagol has long been allied with Procampur in a mutually beneficial association. While just as old as its partner, Tsurlagol's exposed position has resulted in its being burned down repeatedly by pirates, invaders, orcish hordes, and other interlopers. The current city stands on a hill comprised entirely of the foundations of the twenty or so previous cities built on the site. The people here are patient and take the long view: if some attacker burns the city down today, they know they will outlast the invader and rebuild it again tomorrow.

Tsurlagol is unusual in one respect: it is an open port, where pirates and smugglers are welcome to come ashore to trade with honest merchants, so long as they behave themselves from the time they sail into harbor. Many of the leading merchants here have put in time in the .Free Trade., as they call it, before settling down to onshore respectability on the profits of their pirate days.

Another odd feature about Tsurlagol is its relative paucity of temples. There are only three, one of which doubles as a Thieves Guild. The first and wealthiest, The Rising Moon, is devoted to the worship of Selûne; its patriarch, High Priest Orlathon Lunemast is assisted by nine subpriests. The second, the Battering Wave, worships Umberlee under the guidance of Thogonia Grim and six fanatical servitors. The third and final, the Cult of the Shadows, venerates Shar, Mistress of Night; its high priestess (whose identity is hidden) also serves as head of the Tsurlagol Thieves Guild, the Sharwomen. The city once had two such guilds for thieves, segregated by gender, but the males' guild was wiped out years ago; today the female thieves dominate, with the few male thieves occupying lesser positions.

Jüngst hinzugekommen ist ein Tempel von Gond der von dem offensichtlich schwulen Gond Priester Thaddeus Krabbe gegründet wurde. Derzeit finden die Messen noch in einer provisorischen Kapelle statt, der Tempel selber befindet sich im Bau.



NPCs in Turlagol



Thaddeus Krabbe (Gond Priester)

Thaddeus Krabbe, oft nur "Die Krabbe" genannt, ist ein halbfelscher Kleriker von Gond, der kürzlich in Turlagol angekommen ist, und hier den Namen seines Gottes verbreiten will.

Er scheint schwul zu sein und verhält sich ein wenig tuntig, was dazu führt dass die meisten Leute erstmal mit Befremdung oder Belustigung auf ihn reagieren. Trotzdem weckt er, vielleicht gerade wegen dieses Verhaltens, die Neugier vieler Leute, und man ist gespannt, was er in Turlagol noch so machen wird.

Vorerst hat er ein Gebäude am Rand des Temple Districts erworben, das er zu einem Tempel Gonds ausbauen will. Offenbar verfügt er über die dafür notwendigen finanziellen Mittel. Er hat jedenfalls schon eine kleine aber treue Gemeinde um sich geschart. Diese besteht primär aus Handwerkern aber auch einigen Gelehrten und Händlern.

Kharang Stronghand (Zhentarim, Private)



Kharang Stronghand ist ein relativ typischer Halbork Krieger. Er ist wohl, wie viele seiner Art, das Produkt einer Vergewaltigung und die Ablehnung die er von Seiten der Familie seiner Mutter deswegen erhalten hat, hat ihn bitter und einsam gemacht. Er hat weder zu Menschen noch zu Orks ein besonderes gutes Verhältnis. Am Besten versteht er sich noch mit anderen Halborks, die seine Erfahrungen teilen.

Er ist recht froh, bei den Zhentarim so etwas wie ein Zuhause gefunden zu haben, und scheint mit seinem Job in Turlagol (hauptsächlich Wachdienst und gelegentliche "Überredungsaktionen") recht zufrieden zu sein.

Er ist sehr oft im Rostigen Haken und einem guten Umtrunk oder einer kleinen Rauferei nie abgeneigt.

Airenirli (Zhentarim, Gunnery Sergeant)



Airenirli ist in Turlagol für die Organisation der Wachtruppen zuständig. Er hat dabei nicht nur einige Zhentarim Krieger, sondern auch einige Söldner und Schläger unter seinem Kommando.

Aireniril selber ist ein harter und streitsüchtiger Mann der sich auf den Kampf mit der Spiked Chain spezialisiert hat. Diesen beherrscht er meisterhaft, und die meisten seiner Leute tragen einige Narben seiner Kette aus den Trainingsstunden mit ihm.

Er ist oft im Rostigen Haken oder anderen raueren Kneipen zu finden, wo er zecht, spielt und sich gerne auch mal prügelt. Trotz aller Streitsucht ist Airenilri nicht dumm, und weiß sehr wohl, wann er unterlegen oder überfordert ist. Dann scheut er sich nicht, zu allerlei dreckigen Tricks zu greifen, um sein Ziel zu erreichen, oder schlichtweg zu flüchten, um später mit Verstärkung wiederzukommen.

Er ist nachtragend und kann einen Groll jahrelang mit sich herumschleppen, bis sich die Gelegenheit bietet, sich zu rächen.

Er besucht häufig die Bordelle der Stadt, wo er allerdings, aufgrund seiner Brutalität, nicht gerade zu den beliebtesten Kunden zählt. Er war wohl früher mal verheiratet, allerdings starb seine Frau wenige Monate nach der Hochzeit, offiziell

an einem Unfall, aber tatsächlich hat Aireniril sie wohl umgebracht, weil sie es gewagt hatte, ihm wegen seiner Bordellbesuche Vorwürfe zu machen.



Themarsch (Zhentarim, Corporal)

Themarsch ist der Inbegriff eines stereotypen Soldaten. Er stammt aus einer Familie in der der Dienst an der Waffe eine lange Tradition hat, und so war für ihn der Eintritt in die Truppe seiner Heimatstadt Zhentil Keep ein ganz natürlicher Schritt. Sein gepflegtes äußeres und die eiserne Disziplin machten ihn schnell zu einem beliebten Leibwächter der höheren Offiziere, und er kam mit Vorlnys auf dessen ausdrücklichen Wunsch nach Tsurlagol. Auch hier verbringt er die meiste Zeit damit, Vorlnys oder dessen Haus zu bewachen, wo er noch einige Söldner unter seinem Kommando hat.

In seiner Freizeit findet man ihn oft im Rostigen Haken, wo er gerne auch mal ein Spielchen spielt. Er ist bei seinen Kollegen leidlich beliebt, gilt aber etwas als Schoßhund von Vorlnys, weswegen die meisten sich mit negativen Kommentaren über den Kommandanten zurückhalten, wenn Themarsch in der Nähe ist.

Er gilt als kompetenter und disziplinierter Kämpfer, neigt aber nicht dazu, sich an Kneipenschlägereien zu beteiligen (ansonsten eine beliebte Freizeitbeschäftigung vieler Soldaten).

Themarsch ist einer der wenigen Zhentarim in Tsurlagol, die hier eine Familie haben: Er ist mit der Tochter eines Schmiedes verheiratet, und die beiden haben bisher drei Kinder.



Rudiga Farfinger (Zhentarim, Lance Corporal)

Rudiga Farfinger ist eine zwergische Klerikerin von Bane/Anthraxus und damit auch die residierende Heilerin der Zhentarim in Tsurlagol. Allerdings ist ihre Macht noch beschränkt, so dass für schwerere Verletzungen andere Kleriker angeheuert werden müssen.

Rudiga selber ist eine lebenslustige Zwergin, die ihren Clan wohl vor Allem deswegen verlassen hat, weil sie auf die ihr zugedachte Rolle (Hausfrau) nun überhaupt keinen Bock hatte. Sie flirtet gerne mit anderen attraktiven Männern fast aller Spezies und man sagt ihr nach, dass sie gebrochene Herzen sammelt. Innerhalb der Zhentarim Truppe hält sie sich allerdings zurück, seit ein eifersüchtiger Ex für den Tod eines Zhentarim verantwortlich war und Vorlnys ihr "freundlich" klargemacht hat, dass er derartige Störungen des Betriebes nicht noch einmal dulden wird.



Nazamroth (Zhentarim, Lance Corporal)

Nazamroth ist so etwas wie die Geheimwaffe der Zhentarim in Tsurlagol. Er ist ein Doppelgänger der die Gestalt anderer Leute annehmen und, wie man sagt, auch Gedanken lesen kann. Damit ist er natürlich ein idealer Spion.

Mit den anderen Zhentarim verkehrt er kaum, oder jedenfalls nicht unter seinem richtigen Namen. Es geht aber das Gerücht um, dass er unter verschiedenen Tarnidentitäten auch die eigenen Leute ausspioniert, um Vorlnys von etwaigen Querulanten zu berichten. Dem Magier selber ist er angeblich völlig ergeben. Die übrigen Zhentarim betrachten ihn immer mit ein wenig misstrauen, aber sie respektieren auch seine enormen Fähigkeiten.



Glansethnul (Zhentarim, Private)

Glansethnul ist einer der einfachen Soldaten in Turlagol. Er ist oft im Rostigen Haken anzutreffen, und auch immer zu einem fröhlichen Umtrunk und einer kleinen Rauferei oder Mutprobe bereit. Er ist ein Seemann und Swashbuckler und unterhält viele Kontakte im Bereich der Seeleute und Piraten die Turlagol frequentieren.

Er hat immer mal wieder Probleme mit seinen Vorgesetzten, weil er oft etwas zu undiszipliniert ist und schon mal seinen Dienst verschläft oder sich während der Arbeit mit Alkohol oder Nutten vergnügt. Auch lässt er sich relativ leicht provozieren. Dass durch all dieses seine Karrierechancen eher gering sind, scheint ihn allerdings nicht weiter zu stören.



Vorlnys (Zhentarim, Colonel)

Vorlnys ist der Kommandant in Turlagol. Er ist ein sehr mächtiger Magier und fest davon überzeugt, dass diejenigen Leute, die "die Kunst" beherrschen, allen anderen weit überlegen sind. Wobei er Sorcerer als etwas minderbemittelt, aber wenigstens auf dem richtigen Weg betrachtet.

Vorlnys legt sehr viel wert auf Disziplin und die Einhaltung der formellen Hierarchien, und er ist bekannt dafür, jene die sein Missfallen erregen, hart zu bestrafen.

Mit den einfachen Soldaten hat er kaum direkten Kontakt. Er verkehrt eigentlich nur mit den Offizieren unter seinem Kommando, und auch dabei lässt er vor Allem diejenigen, die keine Magie beherrschen, seine Arroganz spüren.

Er bewegt sich in den gehobenen Kreisen der Gesellschaft von Turlagol, verbringt aber auch viel Zeit mit magischen Studien in seiner Villa.

Denjenigen Zhentarim Magiern gegenüber, die es sich mit ihm nicht verscherzen, ist er ein strenger aber auch guter Lehrer in allen Bereichen der Magie, und er ist diesen gegenüber auch großzügig mit seinem Wissen und fördert sie oft auch durch großzügige Finanzierung ihrer Sprüche (wozu er keineswegs verpflichtet ist).

Phaourax (Zhentarim, Major)



Phaourax ist in Turlagol für alles zuständig, was mit Ausrüstung und Beschaffung zu tun hat. Dazu zählt auch das Identifizieren von magischen Gegenständen und die Abrechnung mit den Teams. Dementsprechend haben die Charaktere auch relativ viel mit ihm zu tun.

Phaourax ist ein relativ umgänglicher Charakter und meist sehr freundlich und charmant, allerdings kann er sehr radikal werden, wenn man es an dem nötigen Respekt ihm gegenüber fehlen lässt.

Er ist wohl ein Magier, allerdings versteht er wohl auch einiges von der Kunst eines Diebes. Er hat in der Stadt und darüber hinaus weitreichende Kontakte in alle Wirtschaftsbereiche und kann, mit der entsprechenden Zeit, fast alles beschaffen oder für fast alles einen Abnehmer finden.

In seiner Freizeit ist er den schönen Künsten zugetan und besucht gerne das Theater oder Konzerte. Im Rostigen Haken lässt er sich nur blicken, wenn er dort etwas geschäftliches zu regeln hat. Seine Freizeit verbringt er eher in gehobeneren Etablissements.

Pearl (Zhentarim, Lieutenant Colonel)

Human Monk/Assassin. Kommt wohl aus dem fernen Osten und sieht entsprechend exotisch aus.

Sie ist die Mentorin von Heng.

Pearl gilt als extrem loyale Gefolgsfrau von Vorlhys und ist auch ursprünglich mit ihm in die Stadt gekommen. Unter den einfachen Soldaten kursieren immer wieder Gerüchte, dass Vorlhys sie verzaubert hat, oder dass die beiden Geliebte sind, obwohl es für keine dieser Aussagen irgendwelche konkreten Hinweise gibt.

Verena (Zhentarim, Sergeant Major)

Halbelf Bard. Verkehrt überwiegend in gehobenen Kreisen wo sie als Spion und Informationsbeschaffer zuständig ist. Im Rostigen Haken sieht man sie nie, wenn sie es vermeiden kann.

Dinogilda (Zhentarim, Lieutenant)

Halbling Rogue/Assassin. Chief of Intelligence. Ihr untersteht die Tsurlagoler Spionageabteilung (fast alle in Tsurlagol selbst tätigen Zhentarim fallen darunter). Ist gelegentlich im Rostigen Haken anzutreffen.

Evoremiar (Zhentarim, Lance Corporal)

Human Monk/Sorcerer. Eine Schülerin von Pearl. Sie unterhält wohl intensive Kontakte zur Priesterschaft von Shar und ist selbst eine Anhängerin der Göttin. Selten im Rostigen Haken anzutreffen.

Alikha (Zhentarim, Lance Corporal)

Human Wizard, Schülerin von Vorlhys. Verkehrt in den selben Kreisen wie Vorlhys und ist entsprechend selten im Rostigen Haken anzutreffen.

Sie ist nicht ganz so Magierüberheblich wie ihr Lehrmeister, aber da sie meist intensiv in ihren Studien versunken ist und nur wenig Zeit (und Aufmerksamkeit) mit nicht-magischen Dingen zubringt, ist der Umgang mit ihr oft nicht weniger schwierig.

Sie steht in dem Ruf, gerne auch etwas abstrusere und riskantere magische Experimente zu unternehmen und sucht gelegentlich nach freiwilligen Testpersonen. Längst nicht alle, die bei so etwas mitmachen, tauchen danach wieder auf.

Meneost (Zhentarim, Private First Class)

Halbling Rogue. Arbeitet meist direkt für Dinogilda. Verkehrt gerne auch mal im Rostigen Haken.

Meneost ist in vielen Punkten ein ziemlich typischer Rogue, das heißt, verschlagen und auf seinen eigenen Vorteil bedacht. Witze über seine Körpergröße kann er überhaupt nicht ab, ist aber auch nicht der Typ, der sich zu einem frontalen Angriff oder einer Schlägerei provozieren lässt. Hinterlist und irgendwann später ein Dolch im Rücken sind eher seine Methoden, sich an Leuten die ihn ärgern zu rächen.

Es heißt, dass er derzeit das Assassinenhandwerk erlernt.

Sornwil Wanderback (Zhentarim, Private First Class)

Human Rogue/Assassin.

Mewerd (Zhentarim, Private)

Human Bard.

Verkehrt viel in Universitätskreisen (Tsurlagol Institute etc.) sowie in den Theatern und Konzerthäusern von Tsurlagol. Im Rostigen Haken sieht man ihn nur sehr selten.

Unter den nicht-Magiern ist er wahrscheinlich das gelehrteste Mitglied der Zhentarim in Tsurlagol.

Ränge bei den Zhentarim:

Rang	Basissold (in GM)	Anteile
<i>Enlisted</i>		
Private	30	1
Private First Class	35	1
Lance Corporal	40	1
Corporal	50	1
<i>Non-Commissioned Officers</i>		
Sergeant	60	2
Staff Sergeant	70	2
Gunnery Sergeant	80	2
First Sergeant	90	2
Sergeant Major	100	2
<i>Commissioned Officers</i>		
Lieutenant	110	3
Captain	120	3
Major	individuell	individuell
Lieutenant Colonel	individuell	individuell
Colonel	individuell	individuell
Brigadier General	individuell	individuell
Major General	individuell	individuell
Lieutenant General	individuell	individuell
General	individuell	individuell

Über dem Rang des Generals stehen noch die drei Mitglieder des Inner Circle der Zhentarim.

Gerüchte in Turlagol

Die folgenden Gerüchte sind eine Auswahl dessen, was man derzeit so in den Straßen von Turlagol hören kann.

In letzter Zeit hat eine Gruppe junger Turlagoler angefangen, wieder Duelle auf dem "Feld der Ehre", einem wichtigen Platz im Eastern District, auszutragen. Dies führt zunehmend zu Ärger mit den umliegenden Geschäftsleuten und Handwerkern, weswegen die meisten Kämpfe auf die Nachtzeit verschoben worden sind. Die Duelle selber sind bisher ziemlich harmlos, zu mindestens verglichen mit denen die zu Turlagols "Wilden Zeiten" hier stattfanden, oder noch heute im "Einen Ring" stattfinden, aber sie nehmen zu, und Finn's Syndicate soll bereits die Finger mit im Spiel haben und ein Wettgeschäft aufbauen.

Erneut sind Gerüchte aufgekommen, dass es in Scurvytown einen Kannibalenkult geben soll. Allerdings gibt es dafür bisher keine handfesten Beweise, und die Wache hat sich bisher, zu mindestens offiziell, nicht mit dem Thema befasst.

Im Athenaeum wurde kürzlich ein Spion entdeckt, der die Gestalt des Prodekans Milos angenommen hatte. Seine magische Tarnung wurde wohl durch Schutzzauber im Athenaeum aufgehoben. Der Spion konnte fliehen, aber Nachforschungen ergaben, dass der echte Prodekan verschwunden ist und seine privaten Quartiere praktisch ausgeräumt waren. Was der Spion im Athenaeum wollte, und wo der echte Prodekan ist, ist derzeit unbekannt. Das Athenaeum führt wohl eigene Nachforschungen in der Sache durch und hat die Captains Council gebeten, der Sache nicht weiter nachzugehen. Offensichtlich wollen die Gelehrten nicht, dass irgendjemand unbefugtes in ihren geheimen Hallen herumschnüffelt, auch nicht ein Beauftragter der Captains Council.

Das Turlagol Institute (so eine Art öffentliche Schule/Universität) hat dieses Jahr erneut einen Wettbewerb der Schönen Künste ausgerufen. In verschiedenen Bereichen der Musik, Literatur und bildenden Kunst können sich aufstrebende junge Künstler aus Turlagol und Umgebung während des ersten Tenday im Flamerule miteinander messen. Den Siegern winken neben Sachpreisen wie Stipendien vor Allem die Aufmerksamkeit zukünftiger Auftraggeber. Zudem sollen die Preisträger die Gelegenheit bekommen, ihre Kunst bei der baldigen Einweihungsfeier des Leuchtturms von Drac zu präsentieren. In Anbetracht der einmaligen Größe dieses einzigartigen Ereignisses eine besondere Ehre, so dass die Veranstalter des Wettbewerbs dieses Jahr eine besonders große Teilnehmerzahl erwarten.

Die Heldengruppe namens Company of the Silver Scale um den Zwergischen Paladin Roryn Gordriver hat wohl gerade die Nichte von Lady Elise Grossette, einer der langjährigsten Mitglieder des Captains Council, aus der Hand von Entführern befreit und dabei gleich einer Gruppe von Sklavenjägern die in Verbindung zu Thay stehen das Handwerk gelegt.

Die Company of the Silver Scale hat sich in der Gegend bereits einen Namen gemacht, weil sie aktiv gegen Banditen und Räuber entlang der Straßen vorgehen und mehrere gefährliche Monster erschlagen haben, die Bauern in den umliegenden Dörfern gefährdet haben.

Lady Elise Grossette soll in der Captains Council angeregt haben, den Mitgliedern der Company für ihre Taten den Ehrentitel "Champions of Turlagol" zu verleihen.

Einige, für diese Jahreszeit untypische heftige Stürme sind in letzter Zeit über die Sea of Fallen Stars gefegt und haben den Schiffsverkehr erheblich beeinträchtigt. Es sind Gerüchte laut geworden, dass diese Stürme nicht immer natürlichen Ursprungs waren, aber über die möglichen Hintermänner gibt es bisher nur wilde und sehr unterschiedliche Gerüchte.

Zur demnächst anstehenden Eröffnungsfeier des Leuchtturms von Drac hat sich wohl auch ein Abgesandter des Kaisers des fernen Landes Shou-Lung (gaaanz weit weg im Osten) angekündigt. Sea Lord Milton Drac soll darüber höchst erfreut sein, allerdings sind auch bereits Gerüchte laut geworden, dass der Abgesandte möglicherweise nur ein Betrüger ist, oder dass die ganze Sache sogar von Milton Drac selber arrangiert worden sein soll, um das Prestige seiner Veranstaltung zu vergrößern.

Die Turlagoler Alchemistin Delinda Knorrbertal sucht zuverlässige Leute für eine Expedition nach Damara um in den Bergen dort bestimmte seltene Erze zu beschaffen. Interessenten sollen sich in ihrem Laden in der Old City melden.

In den Tunneln und Kanälen von Turlagol soll sich eine Gruppe gefährlicher Werratten angesiedelt haben, die jede Nacht in die Stadt hinaufsteigen, und sich ihre Opfer holen. Seit diese Gerüchte umgehen, verzeichnen Waffen- und Goldschmiede eine deutlich erhöhte Nachfrage nach silbernen und versilberten Waffen.

Vor einigen Monaten traf ein Mann in Turlagol ein, der vorgibt, aus dem fernen Osten zu stammen. Er ist von Kopf bis Fuß mit Tiger streifen tätowiert und kann oft in den Straßen beobachtet werden, wenn er verschiedene athletische

Übungen macht. Er scheint eine perfekte Körperkontrolle zu besitzen, und seine Übungen ziehen oft neugierige Blicke auf sich, auch wenn der Mann selber, der sich Yuen der Tätowierte Meister nennt, scheinbar nicht auf sein Publikum achtet. Ein paar Jugendliche haben versucht, ihn als Lehrer zu gewinnen, aber er scheint sehr anspruchsvoll zu sein, was die Auswahl seiner Schüler angeht, und hat bisher keinen Kandidaten dauerhaft akzeptiert.

Häuserpreise in Turlagol

Mieten/Häuserpreise in den einzelnen Vierteln in Goldmünzen.

In jedem Fall sind die Preisangaben natürlich nur grobe Richtlinien und können abhängig von Größe, Zustand und Standort des Hauses noch stark variieren. Außerdem ist natürlich nicht immer überall alles zu bekommen, selbst wenn es grundsätzlich existiert.

Kaufpreis	The Docks	Drac's End	Eastern District	Merchant District	Old City	Scurvytown	Temple District	Warehouse District
Palast	-	-	-	ab 500.000	-	-	-	-
Herrenhaus	-	-	-	ab 200.000	ab 100.000	-	ab 160.000	-
Villa	60.000	50.000	60.000	120.000	60.000	-	100.000	-
Stadthaus	40.000	30.000	30.000	80.000	40.000	20.000	60.000	40.000
Bungalow	10.000 - 30.000	5.000 - 20.000	10.000 - 25.000	20.000 - 75.000	7.000 - 25.000	3.000 - 15.000	15.000 - 60.000	10.000 - 30.000
Hütte	1.000 - 5.000	1.000 - 5.000	1.000 - 5.000	-	2.000 - 8.000	500 - 2.000	-	-
Koje	100-200	100-200	100-200	-	150-300	50-100	200-500	-
Miete pro Monat								
Palast	-	-	-	-	-	-	-	-
Herrenhaus	-	-	-	2.500	1.000	-	2.000	-
Villa	500	400	400	1.000	500	-	800	-
Stadthaus	300	200	200	600	200	100	500	200
Bungalow	150	100	100	300	100	50	200	100
Hütte	10-50	10-40	10-40	-	20-50	5-20	-	-
Koje	1-4	1-6	1-8	-	2-8	1-2	4-8	2-8

Zur Erläuterung:

Palast: prächtiger, großer Prunkbau mit Gartenanlage

Herrenhaus: Kleinere Ausgabe des Palastes

Villa: Luxuriöses, mehrstöckiges Haus, meist mit kleinerem Garten

Stadthaus: Zweistöckiges Wohnhaus, oft Werkstatt im Erdgeschoss, oft kleiner Hof oder Zugang zu geteiltem Hof (in so was lebt ihr derzeit)

Bungalow: Einstöckiges Gebäude mit mehreren Räumen

Hütte: Einstöckiges Gebäude, nur ein Raum

Koje: Eigentlich nur ein Schlafplatz mit ein wenig Stauraum, Privatsphere oft NIL

Szenen aus Turlagol

Bilder mit Szenen aus der Stadt, um ein anschaulicheres Bild zu vermitteln.



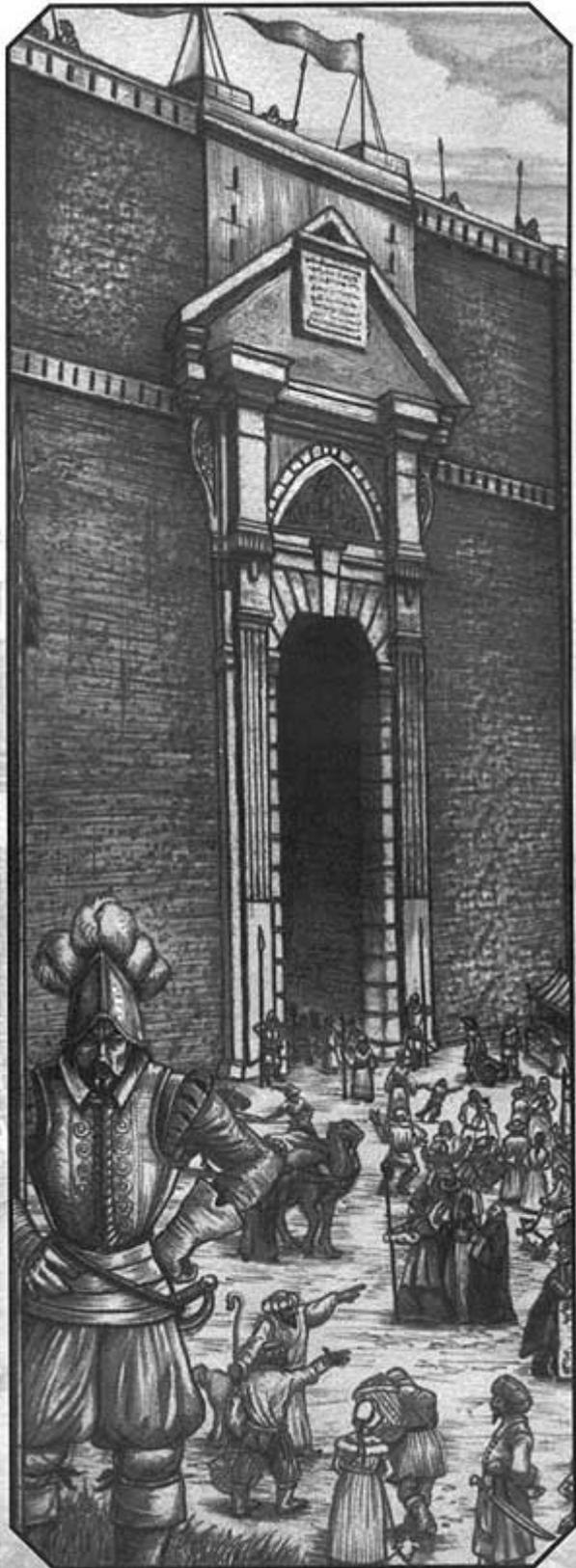
Straßenszene



Straßenszene



Versteigerung auf der Straße



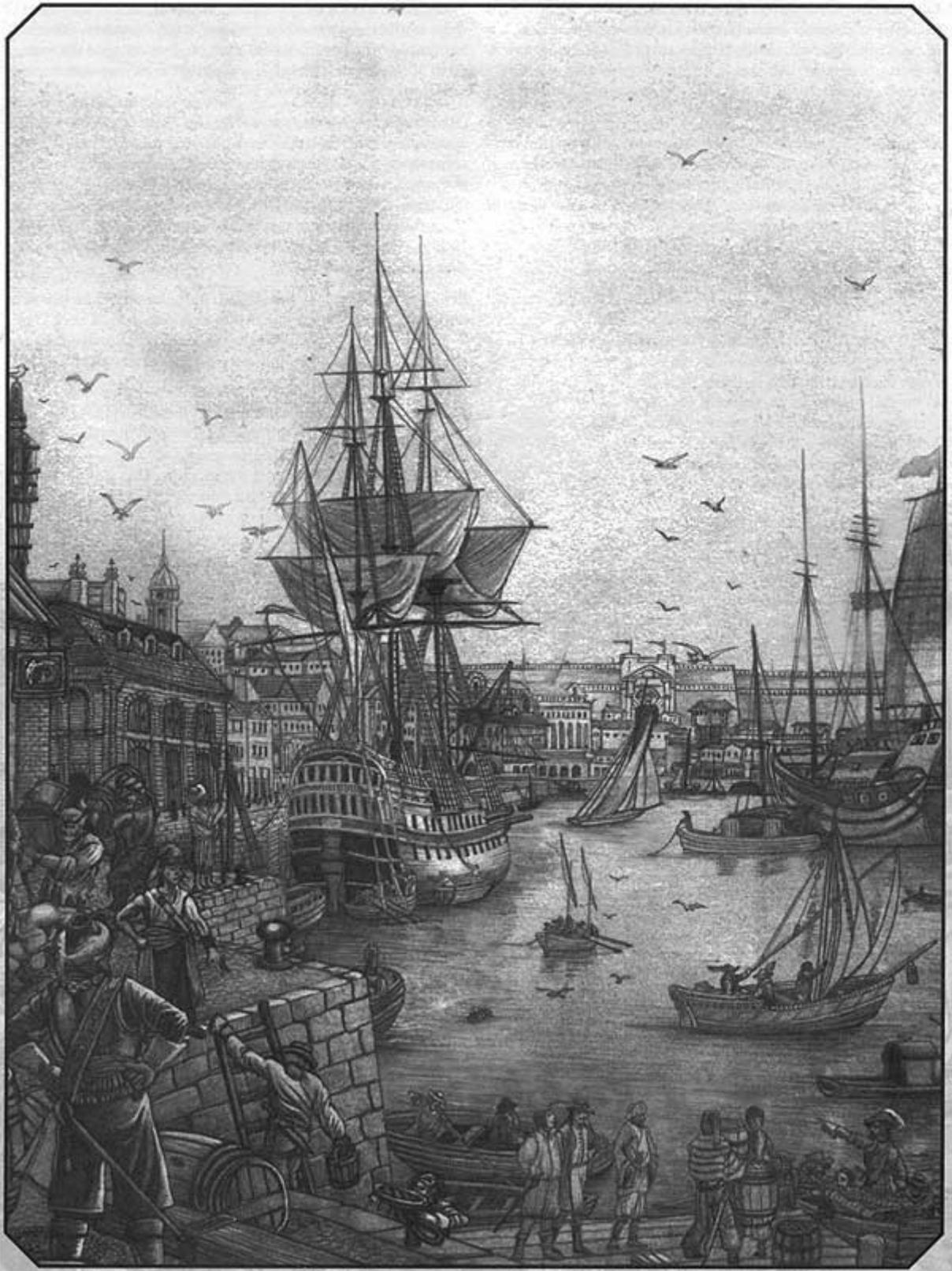
Die Stadtmauer von Old Town



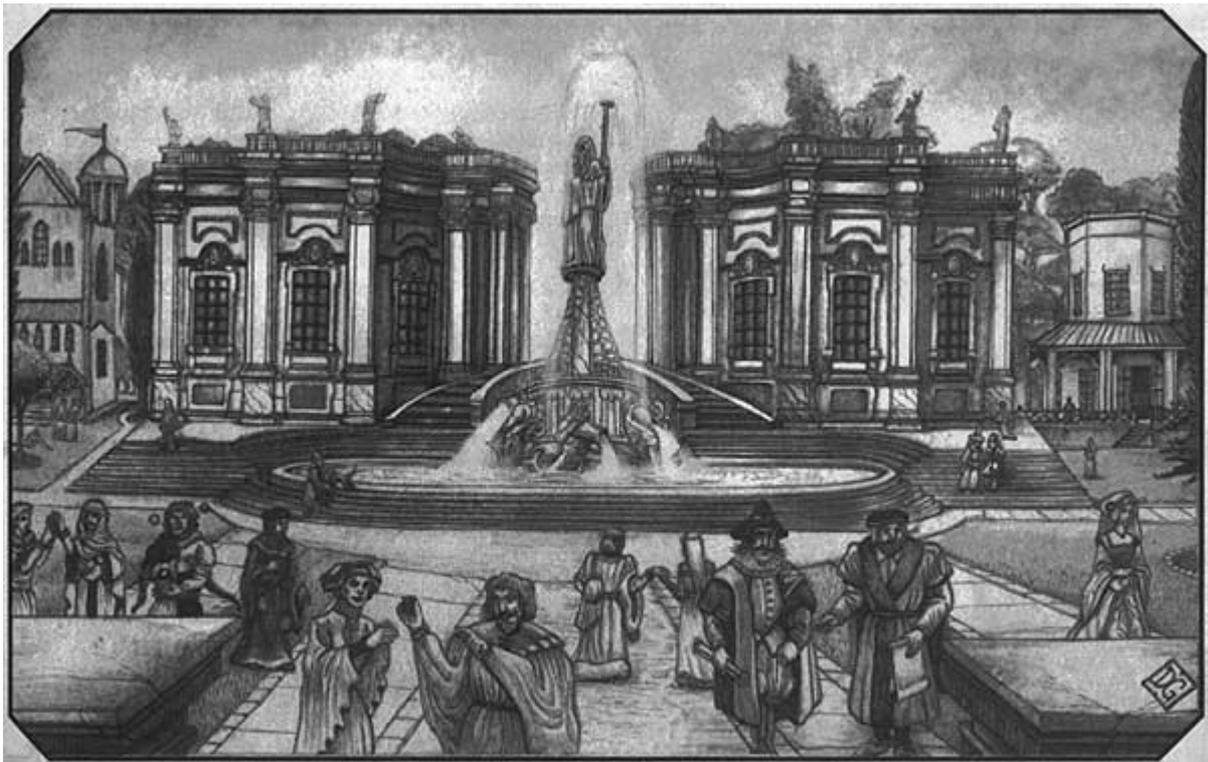
Warehouse District



Scurvytown



Der Hafen von Tsurlagol



Merchant District



Kneipenschlägerei



Riksha Fahrer (ein beliebtes Fortbewegungsmittel in der Stadt)



Ein Straßenkampf zwischen verfeindeten Banden