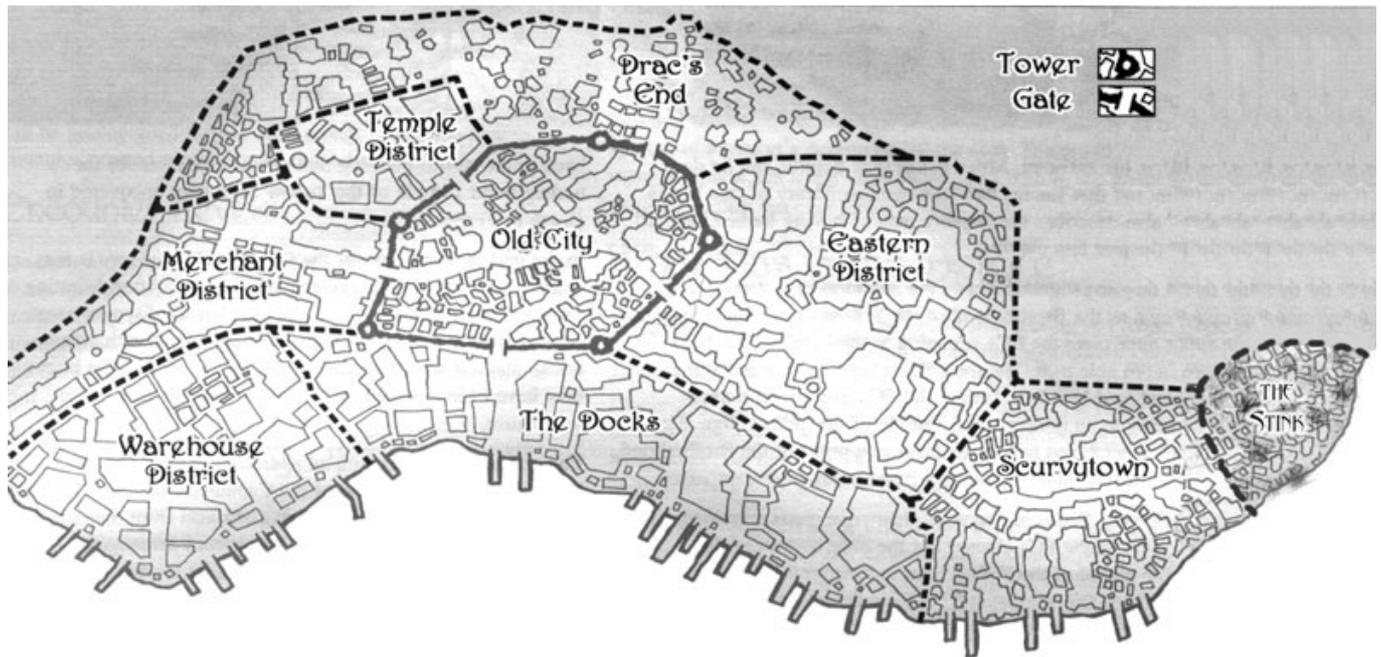


TSURLAGOL



The City of TURLAGOL

1 inch = 500 feet

TURLAGOL Harbor

Turlagol 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. Turlagol 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 Turlagol wurde vor ca. 800 Jahren erbaut.

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

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

Beherrscht wird Turlagol 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, wird 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 günstig 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, 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.