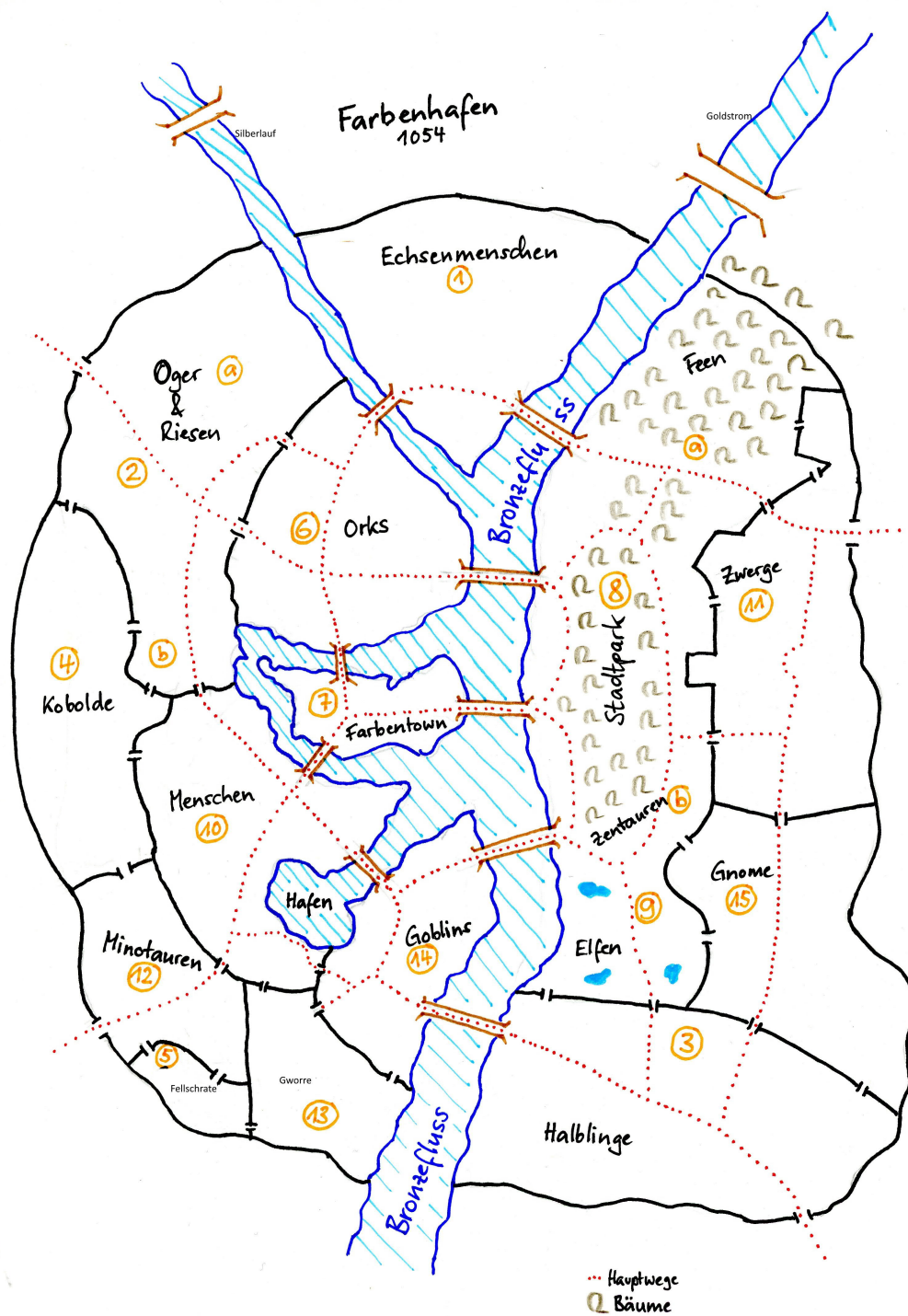


### 3. Kapitel: Farbenhafen<sup>1</sup>



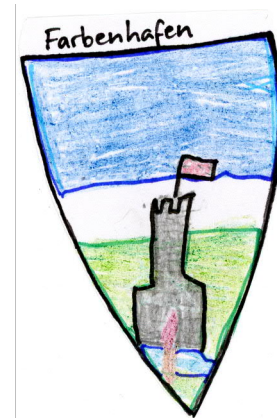
#### Inhaltsverzeichnis:

- I. Farbenhafen im Überblick
- II. Einführung & Geschichte
- III. Die einzelnen Towns
- IV. Abenteuerideen in Farbenhafen
- V. Stadtgeflüster & Eventkalender

<sup>1</sup> Farbentown (7) ist kleiner als auf der Stadtkarte dargestellt.

## I. Farbenhafen im Überblick

Farbenhafen wurde als Bastion gegen das Böse errichtet. Die Stadt diente als Bollwerk verschiedener humanoider Völker, um in den Anfangstagen des Zeitalters der Humanoiden gemeinsam gegen die Feinde des Lebens, also besonders Bestien, Untote, Teufel und Dämonen zu bestehen.



Die Metropole liegt im Herzen Anrons an der 2. Flusskreuzung von Goldstrom und Silberlauf, die ab hier Bronzefluss heißt.<sup>2</sup>

*Tirion Aregfurt*, der erste König der Menschen, erklärte im Jahr 0 Farbenhafen zur „Freien Stadt“, umgeben vom Königreich Tirnon.<sup>3</sup>

In Farbenhafen leben Vertreter der verschiedensten Rassen.<sup>4</sup> Die Einwohner siedeln in abgetrennten Bezirken der Stadt, auch Towns genannt. Vom zentralen Bezirk, Farbentown, aus lenkt der halborkische Bürgermeister *Gruzak* die Geschicke der kosmopolitischen Metropole.<sup>5</sup>

<sup>2</sup> Mindestens eine andere Metropole hatte ihren Standort auch hier in einem der Vorzeitalter El-Anrons. Darauf deuten zumindest die unter Farbenhafens Kanalisation liegenden Gangsysteme gigantischen Ausmaßes hin, die bis heute kaum erforscht sind.

<sup>3</sup> Auszug aus der pathetischen Krönungsrede von *Tirion Aregfurt* über Farbenhafen, in der er die Geltung des *Farbenhafener Pakts* auch für Tirnon beteuerte:

*...Wir humanoiden Völker haben einen Zusammenhalt in Farbenhafen bewiesen, der weit über unsere kulturellen Identitäten hinausging. Die Jahrzehnte, in denen wir den frevelnden Widersachern der zivilisatorischen Werte trotzten, waren verbindende Lehrjahre für unsere Zukunft: Zusammen sind wir stark. Zusammen sind wir den lebensverachtenden Unwesen überlegen. Zusammen können wir alles erreichen. Lasst uns Anron - unter meiner Führung - gemeinsam zum Wohle aller und in Frieden aufbauen. Farbenhafen steht sinnbildlich für diese, für unsere Werte: Unabhängig. Selbstverwaltet. Kooperativ. Stark. Unbeugsam. Ich rufe daher Farbenhafen als Freie Stadt aller Völker aus. Dies gilt, solange Tirmons Banner wehen, so schwöre ich im Namen meiner Kinder und Kindeskinde...*

<sup>4</sup> Zur Gründung Farbenhafens siehe auch im 1. Kapitel: Die Entstehung El-Anrons.

<sup>5</sup> *Gruzak* ist ein durchsetzungsstarker Bürgermeister: streng und gerecht. Er ist sehr charismatisch, seine Worte hallen lange im Gedächtnis der Zuhörer nach. Seinen einstigen Beinamen, *der Blutgrätscher*, hat er abgelegt. Wer ihn dennoch so nennt, wird mit finsterem, scharfem Blick fokussiert. *Gruzak* ist auf einer anderen Materialwelt groß geworden. Man sagt, *Gruzak* habe in dieser Welt an der Spitze eines Zwergenkampftrupps mit großem heerführenden Geschick gegen ein gigantisches Wesen unvorstellbaren Grauens gekämpft und dieses mit seiner Hellebarde erschlagen. *Gruzak* ist der wohl beste Stangenwaffenkämpfer El-Anrons. Selten genannt werden Gerüchte, nach denen sein Vater der grausame Führer eines wilden orkischen Stammes sein soll und *Gruzak* in seiner Jugend mehrere hundert Humanoide tötete und daher von mächtigen gutgesinnten Rächern seines Heimatplaneten gejagt wird. Warum er sich dann aber als Zivilisationsführer bewährte, ist schwerlich zu beantworten. Eines war *Gruzak* jedenfalls immer: lern-, wandlungs- und anpassungsfähig.

Die einzelnen Towns haben voneinander abweichende Bewohner, Strukturen, Gewohnheiten und Bauten. Zwar leben Vertreter vieler Rassen in Farbenhafen, jedoch führt die Einordnung in Bezirke zu einer gewissen kulturellen Isolierung, Farbentown ausgenommen. Es besteht also mehr ein „Nebeneinander-Her“ denn ein „Miteinander“. Jeder Town ist selbstverwaltet, so nicht übergeordnete, ganz Farbenhafen betreffende, Dinge geregelt werden müssen. An der Spitze wacht ein Townführer über die Ordnung. In vielen Towns rahmen religiöse Riten den Alltag ein.<sup>6</sup>

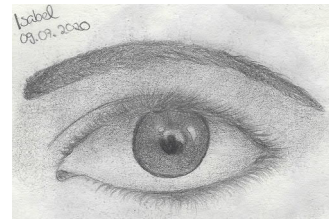
Alle zehn Jahre wählt der „*Rat der Rassen*“ in Farbenhafen einen Herrscher.<sup>7</sup>

Der *Rat der Rassen* tagt ¼-jährlich. Ihm gehören Townführer (fast) jeder Rasse an.<sup>8</sup>

Bei Ratstreffen werden Möglichkeiten, das Zusammenleben zu verbessern, besprochen oder Maßnahmen erörtert, um die wachsende Kriminalität einzudämmen sowie allgemein Farbenhafen betreffende Themen. Meist enden die Sitzungen in unkonkreten Absprachen auf freiwilliger Basis, die dann selten eingehalten werden.

Derzeitige Ratsmitglieder<sup>9</sup> sind:

- *Gruzak* (Bürgermeister) Stimmrecht: 18
- *Kirsikikizoo* (Echsenmensch) Stimmrecht: 4
- *Gotranwandi* (Blitzriese) Stimmrecht: 15
- *Sophia Tabaka* (Halbling) Stimmrecht: 24
- *Beknold Großsäbel* (Kobold) Stimmrecht: 1
- *K'z'ku Kahlschädel* (Fellschrat) Stimmrecht: 8
- *Jokromosh Einauge* (Ork) Stimmrecht: 16
- *Tilanadavel Drevivel* (Elf) Stimmrecht: 8
- *Nadia Kornmeister* (Mensch) Stimmrecht: 15
- *Joboin Donnerberg* (Zwerg) Stimmrecht: 12
- *Mirosh* (Minotaur) Stimmrecht: 6



<sup>6</sup> Da bis auf die tirnonsche Hauptgöttin Torma kaum Götter (geschweige denn ein Pantheon) festgelegt sind, kann nach eigenem Gutdünken die jeweilige Town-Religion ausgeformt werden. Zwergentowner könnten etwa einen göttlichen Urvater und Meisterschmied, einen bierbrauenden gutgelaunten Handelsgott oder gar beide ehren.

<sup>7</sup> Immer zu den Nullerjahren, wenn der Nachbarplanet Larvadon am Himmel erscheint, wählt die Farbenhafener Regierung (*Rat der Rassen*) den Bürgermeister. Das Wahlprozedere ist kompliziert. Entweder wird der bisherige Bürgermeister bestätigt oder er stellt drei Kandidaten auf, die allesamt nicht seiner Rasse angehören dürfen. Aus diesen Reihen bestimmt der *Rat der Rassen* dann einen neuen Bürgermeister, wenn Larvadon sich von Zerogo trennt.

<sup>8</sup> Fachliche Unterstützung holt sich der Rat bei arkan-magischen Fragen von der halblingischen *Rotrobenmagierin Jesindia Krauslocke* (Farbentown); bei religiösen Fragen von thematisch passenden Gelehrten (Schamanen, Kleriker unterschiedlicher Gottheiten); bei Handelsfragen vom menschlichen *Hafenmeister Trot Garn* (Menschentown) oder von Mitgliedern der *Akademie der Händler*.

<sup>9</sup> Ein Neumitglied im *Rat der Rassen* hat laut zu bekunden: „*Ich, XYZ (Name des Neumitglieds), schwöre bei der Ehre meines Towns, Farbenhafen zu dienen, andere*

- *Wozoparin* (Gworr) Stimmrecht: 12
- *Istrail Gog* (Goblin) Stimmrecht: 8
- *Hurinpian Jodbo* (Gnom) Stimmrecht: 12

Farbenhafen, eingerahmt von einer 8m hohen bewehrten steinernen Stadtmauer<sup>10</sup>, umgeben viele vorwiegend menschliche Bauernsiedlungen, die alle zum Königreich Tirnon zählen.<sup>11</sup> Flussnahe Dörfer am Goldstrom verfügen über eigene Häfen nebst Kontoren. Dort lagern für Farbenhafen bestimmte Waren; oft aus Bagduum.

In Farbenhafen existiert kein allen Rassen zugänglicher Friedhof. Einige Meilen nordwestlich liegt ein stiller Ruheort der Toten. Nur wenige nutzen ihn. Ritualisierte Totenbestattungen sind in den Towns verbreitet.

Etwa 10km nördlich von Farbenhafen – den Silberlauf flussaufwärts – verwaist die alte Villa des ehemaligen *Adelshauses der Macht*, der Familie *von Adkainen*. Das Landschloss zerfällt. Tirnonsche Gardisten wachen um das bretterumzäunte Gebiet. Bauern berichten von luftverwirbelten geisterhaften Erscheinungen in der Nähe.<sup>12</sup>

## II. Einführung & Geschichte



### 1. Was Farbenhafen zusammenhält:

Es ist erstaunlich, dass Farbenhafen als Rassengemeinschaft mehrere Jahrhunderte überstand, ohne auseinanderzubrechen. Zwar keimen immer wieder Rassefehden auf, doch sind die Townführer meist weitsichtig genug, diese nicht ins Uferlose zu

---

*Rassen zu achten und das Wohl der Stadt zu mehren. Möge mich XYZ (Gottheit des Neumitglieds) mit Weisheit leiten.“*

<sup>10</sup> Die Stadtmauer wurde über die Jahrhunderte immer wieder versetzt und ausgebessert. Künstler verschiedener Rassen haben sich mit Gravuren, Steinskulpturen und Gemälden in der Mauer verewigt. Wehrtürme an Durchgängen veränderten die jeweiligen Towns immer wieder, sodass ihre Architektur uneinheitlich ist. Es gibt rote Backsteine, Granitfelsen oder dunkle Schieferplatten. Eins ist geblieben: Nahe der vier äußeren Stadttore (Oger-, Zwergen-, Halbling- und Minotaurentown) ragt außerhalb der Stadt im buschreichen Niemandsland (Bannmeile) eine 7m hohe mithrilüberzogene Steinskulptur auf, die *Tirion Aregfurt* zeigt: einmal mit erhobenem Schwert (Südost), einmal als streng dreinblickenden gekrönten Alten (NO), einmal als Bannerträger (Flagge: Tirnon, SW) und einmal als Betrachter des beherrschenden Feueropalsteins der *Krone der Rassen* (NW).

<sup>11</sup> Die nächste an Farbenhafen grenzende tirnonsche Siedlung liegt eine Meile entfernt (Bannmeile). Hinter den äußeren Stadtmauern Farbenhafens liegen im Buschland (Niemandsland) Trainingscamps der *GGL* und der *Marktplatz Drachenei*.

<sup>12</sup> Die tirnonsche Erbmonarchie hat es verboten, das Gelände des alten Landanwesens der gefallenen Adelsfamilie *von Adkainen* zu betreten. Plötzliche Risse zu luftigen Elementweiten können unvorsichtige Besucher einsaugen.

treiben.<sup>13</sup> Die Vernichtung der Zwitterwesen aus Mensch und Löwe (und ihres Bereiches im Stadtpark, der an die Feen fiel, nachdem sie Zwerge gefressen hatten), der massive Stimmverlust der Echsenmenschen beim *Rat der Rassen* (nachdem sie Echsentown geflutet hatten) und der Einflussrückgang der Kobolde (da sie trotz Überbevölkerung keine Geburtenkontrolle nachgewiesen hatten) sowie die zeitweilige Verbannung der Minotauren sind allen Rassen Warnung genug: Übertreibt es mit eurem Egoismus nicht, denn in der Konsequenz verbünden sich die anderen Rassen gegen euch.

Ferner festigt Farbenhafen:

a) Solide Führer: Farbenhafen hatte regelmäßig **starke Bürgermeister** – immer überregionale Helden<sup>14</sup>, die sich schon zuvor abseits der Politik bewiesen hatten.

b) Freie Stadt: Der Status als **Freie Stadt**, umgeben vom wachsamem Königreich Tirnon, bietet eine Sicherheit, die letztlich alle Rassen zu schätzen wissen. Farbenhafen kann auf eine kostenintensive Streitmacht verzichten.<sup>15</sup>



c) Kabe-Ball: Wichtiger Gesprächsstoff auf den Märkten ist Sport. Genauer gesagt: **KABE-Ball**<sup>16</sup> und die höchste Spielklasse, die *Goldene Glorreiche Liga* (GGL). Die GGL hat 14 Spieltagen pro Jahr. Es gibt acht Teams.<sup>17</sup> Die Sieger erringen Ruhm. Spieler werden zu Legenden. Das letzte Team steigt in die

<sup>13</sup> Die wichtigste Regel des Zusammenlebens wurde nie verändert: Kein Town darf es Mitgliedern anderer Rassen verbieten, das eigene Towngebiet zu betreten, nur weil sie Mitglied einer anderen Rasse sind.

<sup>14</sup> Einige Bürgermeister waren arkankundige Zauberer, andere Feldherren oder schlicht charismatische Redner. Am einprägsamsten für die Geschichte Farbenhafens war die Regentschaft von *Umbaron Seelenspinner* (unbekannter Menschentypus, weltreisender Magier von 720 bis 844, s. Weltenreisende) und *Sef-Aria Drachenlord* (Koboldin, etwa 350 bis 530). Die rotgeschuppte *Sef-Aria* wurde nie müde zu erwähnen, dass ihr Vater *Buguagol Drachenlord* der Begründer des Koboldreiches Drakon gewesen sei. Sie selbst war arkankundig und erfreute sich auch nach mehreren Jahrhunderten noch bester Gesundheit, wobei Gerüchte aufkeimten, sie habe sich in einen Untoten verwandelt, sei aber durch Illusionsmagie in der Lage, als putzfidele Kobolddame zu erscheinen. Ihre Regentschaft wahrte das Altbekannte. Sie duldet nur Townführerinnen – *Zeit des farbenhafener Matriarchats*. Towns wie Echsenmenschentown, die eine Frau als Townoberhaupt ablehnten, wurden aus dem *Rat der Rassen* verbannt. Ihre jahrhundertewährende Macht sicherte *Sef-Aria* durch ein ausgeklügeltes System von Abhängigkeiten der sie stützenden Townführerinnen.

<sup>15</sup> Kehrseite der Medaille ist sicherlich, dass Farbenhafen dadurch in einer gewissen Abhängigkeit zu Tirnon steht. Tirnon hat allerdings die Schutzmachtstellung bisher noch nie als Trumpfkarte ausgespielt. Es gab auch keine Angriffe von außen auf Farbenhafen, sodass die tirnonsche Streitmacht mit Ausnahme der Drako-Town-Säuberung vor mehreren hundert Jahren nie in farbenhafener Innenangelegenheiten eingegriffen hat.

<sup>16</sup> Abgeleitet aus: **Kampf, Angst, Blut, Ehre.**

<sup>17</sup> Jedes Team verfügt neben den Spielern noch über Trainer, eine medizinische Abteilung (Schamanen oder Kleriker) und eine Teamleitung. In der GGL ringen derzeit acht Teams um Ehre, wie etwa die *Zottelbullen* (aus Minotaurentown).

zweite Arenaliga, die *Silberliga*, ab.

Jedes Team besteht aus fünf Spielern, wobei ein großer Spieler, wie ein Oger oder Minotaur, als zwei Spieler zählt und ein Riesenspieler als drei. Die Spieler starten auf gegenüberliegenden Seiten einer der vielen Farbenhafener Arenen. In der Mitte liegt eine weinrot gefärbte Hartlederkugel (innen: Metallkern, Sandschicht drumrum, dann Wolle), die etwa 8 kg wiegt. Ziel ist es, diese Kugel in die gegnerische Zone zu bringen. Erlaubt ist hierbei fast alles. Am Spielfeldrand stehen mächtige Kleriker – verschiedener Rassen und Religionen – die jeden Spieler, der umkippt, sofort heilen (sollen). Dennoch gibt es einige Tote pro Saison. Ein Spieler, der verarztet werden muss, scheidet sofort aus. Ein Team hat gewonnen, wenn es entweder fünf Kugeln in der gegnerischen Zone abgelegt (nicht geworfen!) hat oder wenn das Gegnerteam aus nur noch einem Spieler besteht.

Die fast immer ausverkauften Arenen der GGL sind: *Schuppenstadion I* (Echsenmenschentown), *Schuppenstadion II* (Koboldtown), *Gladiatorengrube* (Ogertown), *Fellfußarena* (Halblingtown), *Blutarena* (Orktown), *Hafengurke* (Menschentown), *Krugbrecher* (Zwergentown) und *Hörnerrennbahn* (Minotaurentown).

Bewohner verschiedener Towns haben so ein verbindendes Alltagsthema: Kabe-Ball und der aktuelle Spieltag.

d) Günstiges Essen: In Farbenhafen gibt es eine **Lebensmittelpreisbindung**. Danach dürfen Bauern und Händler weder Nahrung, Getränke noch Alltagswaren teurer anbieten als auf Märkten in der Hauptstadt Tirnons, in Tirion.

e) Town-Einwohnerzahlbegrenzung: Darüber hinaus kommt dem Zusammenhalt der Stadt die **Geburtenüberwachung** zugute.<sup>18</sup> Jährlich sind die Towns zu Volkszählungen verpflichtet; überwacht von den *Stählernen Schergen*. Towns, die zu stark wachsen, erhalten empfindliche Auflagen zur Nahrungsbeschaffung. Dies ging in der Vergangenheit so weit, dass Bürgermeister verboten, Lebensmittel in die entsprechenden Towns zu liefern.

f) Finstere Kerker: Wer Farbenhafens Townstruktur untergräbt, hat **drakonische Strafen** zu fürchten, die vom Bürgermeister oder den *Neun-Richterweisen* angeordnet werden dürfen. Niemand will lebenslang in den magisch verstärkten ausbruchssicheren Dunkelzellen unterhalb des *Palasts der Edelmetalle* in Farbentown (*Zwinger*) gepfercht einsitzen, obgleich sich bereits unliebsame Umsturzverfechter nach townstrukturuntergrabener Hetze dort einfanden.

g) Rigide Regeln: Die Towns sichern ihre Eigenständigkeit durch **strenge Ordnungen**, teils völlig voneinander abweichende Gebote. Beim Übertritt von einem Town in den anderen müssen Bewohner ihr Verhalten umstellen und anpassen.

---

<sup>18</sup> Die Townführer der Einzeltowns stellen - meist in den towneigenen Verwaltungsgebäuden - wasser- und feuerfeste Geburtsurkunden für Neugeborene aus. Auf dieser handflächengroßen wachsbehandelten roll- und faltbaren Papyrskarte (Ausweis) wird ein Tropfen Blut des Neufarbenhafeners versiegelt und der Name eingetragen.

h) Verbindende Überlebenstage: Der reine Hinweis, Farbenhafen sei aufgrund der **gemeinsamen Vergangenheit** der Völker (Kampf gegen die Dämonen und andere abscheuliche Monster in den Anfangstagen) ohnehin geeint, ist ein schwaches Zusammenhaltargument: Konflikte zwischen den Rassen existieren – zumindest unterschwellig – dauerhaft.<sup>19</sup>

i) Starke Zauberei: Bei allen Rassen gibt es einige mächtige **arkankundige Gelehrte**, die meist den Orden der *Weiß-* und *Rotrobenmagiern* – und einige wenige den *Schwarzrobenmagiern* – angehören. Kleinere Zaubertricks und erlesene magische Gegenstände erleichtern den Alltag vieler Farbenhafener.<sup>20</sup>

### 2. Historische Ereignisse

Farbenhafen pulsiert dynamisch. Die Towns sind stetigen, wenn auch langsam ablaufenden, Veränderungen unterworfen. Zur Zeit der Gründung war es kleiner und es gab mehr Towns.

Dunkelzwergentown lag in tiefen Gangsystemen unterhalb von Farben- und Halblingtown. Er prosperierte kurz. Bereits im Jahr 1 ward kein Dunkelzwerg mehr in Farbenhafen gesichtet.<sup>21</sup>

Bis ins Jahr 30 wohnten etwa 2000 Krötentulpler, eine menschengroße intelligente Amphibienrasse, in Krötentulplertown. Als im Jahr 30 der Nachbarplanet Larvador von Zerogo abgestoßen wurde, verschwanden die Krötentulpler schlagartig.<sup>22</sup>

In Draco-Town lebten bis in das Jahr 338 humanoide Drachenabkömmlinge. Die Draco-Towner skandierten vehement, dass Farbenhafen seine Neutralität im Konflikt zwischen Tirnon und dem Koboldreich Drakon aufgeben müsse, weil Drakon das *Zeitalter der Drachen* einläuten werde, dem sich niemand entziehen könne. Diese widersinnige Idee lehnten die übrigen Farbenhafener ab. Ein Zusammenschluss

---

<sup>19</sup> Dennoch erwuchs aus dem Wissen, gemeinsam gegen Negierer des humanoiden Lebens bestanden zu haben, die Erkenntnis, dass Veränderungen langsam zu geschehen haben und weder Farbenhafen insgesamt noch die Einzeltowns einem zeitgeistigen Denken hinterherzuhecheln brauchen.

<sup>20</sup> Townbewohner kratzen ihre Ersparnisse zusammen, um alleine oder im Familienverbund an den magischen Vorzügen etwa einer *Endlosen Frischwasserkaraffe*, eines *Steckens der Parasitenabwehr* oder eines *Gebissreinigungssets* teilhaben zu können.

<sup>21</sup> Warum die Dunkelzwerg verschwand, wurde nie geklärt. Gesichert scheint jedoch, dass die farbenhafener Dunkelzwerg sich nicht in der weltgrößten Dunkelzwergentstadt Ukenhammer eingefunden haben. Dies öffnete wilde Spekulationen; so könnten sie von finsternen uralten Kreaturen aus dem *Zeitalter der Leichname* in tiefen Labyrinthen unter Farbenhafen verklavt worden sein.

<sup>22</sup> Viele meinen, die Krötentulpler seien auf den Nachbarplaneten Larvador übersiedelt oder auf den sich damals neu an Zerogo bindenden Mond Homtom.

## El-Anron – Kapitel 1: Farbenhafen

anderer Rassen – Koboldtown blieb neutral – unter Führung der *Stählernen Schergen* besiegelte das Ende Draco-Towns.<sup>23</sup>

Im Jahr 339 wurden die Towngrenzen neu festgelegt (1. Townverschiebung), Draco-Town zwischen Kobold- und Menschentown aufgeteilt und das gesamte Stadtgebiet erweitert (Stadtmauerarbeiten bis ins Jahr 343).

Im Jahr 430 fügten Riesen ihre selbstständigen Mini-Towns verschiedener Riesengattungen zu einem Town zusammen. Im Jahr 485 verschmolz dann Riesen mit Ogertown auf Geheiß des *Rats der Rassen*. Die Proteste dagegen hielten sich nur deswegen in Grenzen, weil sich Ogerklans im Streit untereinander aufrieben und es den Riesen gleichgültig war, welche kleineren Wesen in ihrer unmittelbaren Nachbarschaft lebten. Nach wie vor ist dennoch die Sprachregelung „Ogertown“ und „Riesentown“ gängig. Die Zusammenlegung war für die kleineren humanoiden Rassen insofern praktisch, als dass die sehr großen Bewohner Farbenhafens so auf ein bestimmtes Stadtgebiet begrenzt waren mit Ausnahme der Zentauren und Minotauren.

Im Jahr 533 erklärte der damalige farbenhafener Bürgermeister, der Ork *Hulfgog*, dem elfischen Kastenreich Ella-Elarien den Krieg. Er rüstete die *Stählernen Schergen* für einen Angriff. Ein Zusammenschluss mehrerer rot- und weißbroiger, hauptsächlich elfischer, Magiekundiger tötete *Hulfgog*. Als Dank für diese – später vom *Rat der Rassen* gebilligte – Tat wird es *Weiß- und Rotrobenmagiern* seither zugestanden, in Farbentown auszubilden, Zaubersprüche auch im Freien zu wirken und in *Kohns magischem Bedarf* Handel mit arkanen Magieprodukten zu treiben.

Im Jahr 615 wurden Feentown und Zentaurentown zusammengelegt. Dieser Bereich wird oft auch nur als „Stadtspark“ bezeichnet. Elfentown besteht zwar weiter als formal eigenständiger Town, geht aber fließend in dieses Stadtsparkgebiet über.

Im Jahr 712 wurde Minotaurentown geschlossen und sollte als Unterbezirk Farbentowns (alle Rassen) fungieren. In der Folge griffen Minotauren in Verbänden aus dem Ganggewirr der Tiefe nachts andere farbenhafener Towns an. Da die Minotauren derart vehement gegen die Schließung ihres Towns aufbegehrten, wurde im Jahr 714 Minotaurentown neu eröffnet. Seither sind Minotaurentowns Layrinthe bekannt als Einfallstor in die Untiefen der Welt.

---

<sup>23</sup> Die Schlacht um Draco-Town war blutig. Tirnonsche *Schneepaladine* unterstützten letztlich die *Stählernen Schergen* und lynchten überlebende Draco-Towner. Dennoch leben tatsächlich noch immer mindestens 100 humanoide Drachenabkömmlinge abgeschottet in Farbenhafen, vorwiegend in farbentowner Kellern, koboldtowner Gangtiefen oder in der Kanalisation.



## El-Anron – Kapitel 1: Farbenhafen

Nach dem Ausbruch des Vulkans bei Vulka im Jahr 730 und der folgenden dreijährigen Verdunkelung herrschte auch in Farbenhafen ein Überlebenskampf, der die einst zahlreiche Bevölkerung Gworrtowns am stärksten dezimierte.

Im Stadtpark lebten bis in das Jahr 789 besondere Zwitterwesen. Sie besaßen den Unterkörper eines Löwen und den Oberkörper eines Menschen mit einem Mischkopf (Löwe, Mensch). Sie wurden geduldet, solange sie in ihrem eigenen „Town-Gehege“ blieben. Sie waren jedoch äußerst aggressiv und zerfleischten mit Vorliebe andere Humanoide.<sup>24</sup> Als die Wesen im Jahr 789 Zwergentown überfielen und dort über 100 Zwerge auffraßen, wurde ihre Sippschaft von den *Stählernen Schergen* ausgerottet. Bekannt wurde das blutige Gemetzel als *Löwenschlacht*.

Im Jahr 790 wurden die Towngrenzen neu gesteckt (2. Townverschiebung, teils Verlegung von Townteilen). Dies erweiterte das Stadtgebiet. Die Stadtmauern wurden bis ins Jahr 793 umgesetzt. Nur Gworr- und Koboldtown profitierten nicht von dieser zweiten Stadtgebietsvergrößerung.

Im Jahr 803 fluteten Echsenmenschen ihren Town. Sie leiteten den Silberlauf, der sich dadurch staute, in ihr Matschgebiet um. Erst nach einem blutigen Kampf konnten die *Stählernen Schergen* den alten Flusslauf wieder zurechtbiegen.

Im Jahr 919 wurde Menschentown von einer ungeheuerlichen Mordserie heimgesucht. Insgesamt 333 Menschen fand man immer nachts – und immer nur einer pro Nacht – mit abgezogener Kopfhaut auf. Die Mordserie endete abrupt. Die Hintergründe wurden nie aufgeklärt.<sup>25</sup>

Im Jahr 980 fand in Halblingstown das erste *Mondforscherfest* statt, das der umtriebige Halblingbarde *Jasper Jasperson* organisierte. *Jasper* verkündete bei dieser Gaukelshow, dass er sich während der Annäherung des Planeten Larvadon auf einer selbst gebauten Rakete<sup>26</sup> zu einem der acht Monde schießen werde. Unter tosendem Applaus zischte die Rakete los. *Jasper Jasperson* verschwand als kleiner Punkt zwischen Monden am Himmel und ward nie wieder gesehen.

Im Jahr 1030 kam es in der angrenzenden tirnonschen Baronie (Farbenhafen-West) zu Unruhen, nachdem der alte Baron *Zwilf von Adkainen*, den die Bevölkerung hingebungsvoll geliebt hatte, im Jahr 1029 nach dem Fall seines adligen Hauses

---

<sup>24</sup> Die Mischwesen hatten sich bei Farbenhafens Gründung verpflichtet, täglich ihre kamillebasierte Kräutermischung zu rauchen, um ihre Aggressivität zu zähmen, was auch erstaulicherweise über Jahrhunderte funktionierte.

<sup>25</sup> Die Mordserie ist Verschörungstheoretikern oft lebenslange Nachforschung wert. Thesen von Einzelschizophrenen, politisch oder religiös motivierten Tätern oder über kultische Vereinigungen, die hinter den Taten stecken könnten, kursieren.

hingerrichtet worden war. Die Führungslosigkeit der Baronie nutzten die Koboldtowner und errichteten auf dem Gebiet der Bannmeile hinter der farbenhafener Stadtmauer den *Marktplatz Drachenei*, dessen Bedeutung ob der dort dargebotenen Kuriositäten stetig wächst.



Seit dem Jahr 1042 wird zum Sommerende hin die scherzhafte *Kürbisschlacht* zelebriert. Auf der Brücke zwischen Goblin- und Halblingtown werfen Halblinge mit fauligem Obst und Gemüse auf anstürmende Goblino, die ihrerseits mit Unverwertbarem aus der Müllhalde zurückfeuern. Eine Volksgaudi.

### 3. Stadtprägende Fraktionen

In den Einzel-Towns dominieren unterschiedliche Gruppen den Alltag und das Zusammenleben. Übertownsche Bedeutung haben:

- *Stählerne Schergen*: Farbentowns Ordnungshüter unterstehen dem Bürgermeister *Gruzak*. Neben ihrer Schutzfunktion für Farbentown fungieren die *Stählernen Schergen* als Exekutivarm des *Rats der Rassen*, der sie zu Townbewohnerzählungen, zur Stadttor- und Brückensicherung und Bewältigung kampferfordernder Probleme einsetzt.
- *GGL*: Neben den KABE-Ball-Spielern, die meist von der Öffentlichkeit abgeschirmt in den Arenen der Stadt oder in Wiesen-Camps außerhalb Farbenhafens trainieren, üben Funktionsträger (Spieleorganisatoren, Teamvorsteher) Einfluss auf die farbenhafener Politik aus: stets darauf bedacht, die Unabhängigkeit der GGL und ihrer Teams zu erhalten.
- *Rot- und Weißrobenmagier*: Magierorganisationen haben im angrenzenden Reich Tirnon einen schweren Stand. In Farbentown gibt es Ausbildungsgebäude (19 und 20) und ein Magie-Handelsgebäude (*Kohns magischer Bedarf*). Einzelne Zauberer sind angesehene Koriphäen im Bereich von Naturwissenschaften, extraplanarem Wissen oder in Geschichte. Für ihre Towns gelten sie als gelehrsame Aushängeschilder. Die *Robenmagier* wahren ihr Arka-Magiemonopol, das ihnen Zauberei in ganz Farbenhafen erlaubt.
- *Birkler*: Die Organisation der Entdecker und Weltengeheimniskundler hat ihren Hauptsitz in Farbentown (34). *Birkler* unterstützen den *Rat der Rassen* dabei, Farbenhafens Status als Wissensmetropole zu festigen. Der neutrale Boden Farbentowns schützt ihre Unabhängigkeit; besonders vor Einflussnahme durch Religionen oder das Reich Tirnon.
- *Tirnonsche Erbmonarchie*: Obschon das angrenzende menschliche Königreich Tirnon den Status Farbenhafens als *Freie Stadt* achtet, sieht es

---

<sup>26</sup> Die Rakete hatte der gnomische Tüftler und *Yrodyn Fettschmier* erbaut. Nachforschungen der *halblingtowner Tiefbäuche* ergaben, dass der naive *Jasper Jaspersen* dafür *Yrodyn (Schwarzrobenmagier)* einen Seelenstein versprochen hatte.

sich als historisch gewachsene Schutzmacht der Viel-Völker-Metropole.<sup>27</sup> Das Königshaus, *Adelsfamilien der Macht* und die Tirnon prägende Torma-Religion wachen darüber, den *guten Ruf* der Erbmonarchie in Farbenhafen hochzuhalten. Jeder Town muss tirnonscher Obrigkeit freien Zugang gewähren.

- *Nachtmärktler*: Die in Tirnon verbotene Organisation der Spieler, Schmuggler und Schutzgeldeintreiber unterhält in mehreren farbenhafener Towns Glückspielhallen und sorgt dafür, dass Händler vom *Marktplatz Drachenei* sicher nach Hause finden.

#### 4. Farbenhafen und andere Welten

Die Stadt Farbenhafen lässt sich in anderen Fantasy-Welten platzieren. Wichtig ist es, den freien Charakter der Stadt zu wahren (etwa auch durch Anpassen der farbenhafener Bewohnerzahl: Erhöhen bei hoher Besiedlungsdichte des Kontinents), das Verhältnis der Townbewohner zu ihrer Rasse in der Materia-Welt klären und einflussreiche Organisationen anzupassen.

### III. Die einzelnen Towns

Es gibt folgende Towns:

#### 1. Die Echsenmenschen von Farbenhafen

*Schlammiges Schmuddelloch*: In diesem abgeschotteten Bereich der Stadt liegen kleine Tümpel und schlammige Kanäle (Wege und Notdurftorte). Die Echsenmenschen karrten Erde, Lehm und Sand heran und überfluteten das Gemisch. Dieser Town ist ein mückenverseuchtes Sumpfgebiet.

Die Echsenmenschen wohnen in schlammigen einetagigen Lehm-Erdhütten, die bis zu zwei muffige Kellergeschosse haben. In den feuchten Tiefen legen sie ihre Eier ab und ziehen ihre Jungen und Haustiere – Krokodile – groß.

In Echsentown leben etwa 5.000 Echsenmenschen, aufgeteilt in neun streitsüchtige, patriarchalisch geführte Klans<sup>28</sup>, geleitet von ihren schamanischen Zukunftsdeutern. Blutrünstig kämpfen die Echsenmenschen untereinander um die besten Fischgründe am Silberlauf und Goldstrom.

Zivilisatorische Errungenschaft ist eine kleine Akademie für Krieger: *Der Schlammspeer*.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Farbenhafen könnte im Konfliktfall auf die Organisation der *Weiß-* und *Rotrobenmagier* zählen, sodass die arkane Schlagkraft sicher dem tirnonschen Heer, wenn auch nicht ebenbürtig, trotzen könnte. Bislang ist es noch nie zu einem derartigen Kräftemessen gekommen.

<sup>28</sup> Die neun Echsenmenschen-Klans entstammen alle unterschiedlichen Ursprungswelten, da sie in den Anfangstagen aus verschiedenen Toren *Narsons* gerufen wurden. Sie unterscheiden sich auch hinsichtlich ihrer Schuppenfarbe (von Grau- über Grün- und Brauntöne bis zu einem dunkelrotschuppigen Klan) und Statur. Verbindungen zwischen Echsenmenschen unterschiedlicher Klans sind selten.

Die Echsensmenschen leben zurückgezogen und scheuen Kontakt zu anderen Townbewohnern. Das ihnen oft unterstellte marodierende Plündererwesen haben die meisten Klans abgelegt. Dennoch müssen passierende Handelsschiffe auf der Hut sein, um nicht an mit Netz und Speer fischende Echsensmenschen zu geraten. Nur ihr morgendliches Schlammbad lieben Echsensmenschen mehr als rohen Fisch, der noch im Magen nachzappelt.

Echsentowner tauschhandeln, da man nicht viel für Münzen übrig hat.

Ein etwa 12-15m hoher Stelzenpfad verbindet die wichtigste Route durch Echsentown zwischen den Brücken über Silberlauf und Goldstrom. Mehrere morsche Holztreppe führen vom geländerlosen Bretterkonstrukt aus ins Echsentowner Gebiet. Händler meiden die Passage, denn halbstarke Echsensmenschen lungern herum und fordern Wegegeld.

Das hiesige *Schuppenstadion*, bei anderen Rassen unter dem Namen „Matscharena“ bekannt, ist Spielort der GGL.

Beim *Rat der Rassen* wird Echsensmenschentown von dem alten Schamanen *Kirsikikizoo Krokobiss*<sup>30</sup> (fast stimmrechtlos) vertreten. Sein Hauptaugenmerk richtet er auf schwerlich Vermittelbares: den Bronzefluss zu stauen und Farbenhafen zu fluten.

Geschichte Echsentown: Zur Gründungszeit siedelten nur etwa 900 Echsensmenschen. Das Gebiet im Norden zwischen der Gabelung von Silberlauf und Goldstrom ist unverändert Echsentown. Durch die zwei Stadterweiterungen und die damit verbundene Stadtmauerverschiebung nach Norden wuchs Echsentowns Fläche.

### 2. Riesen- und Ogertown

Auch nach der Zusammenlegung von Riesen- und Ogertown im Jahr 485 leben Oger, Halboger und Riesen verschiedener Gattungen voneinander abgeschottet. Besonders die Riesen achten darauf, die Untergebiete des Towns nicht zu durchmischen.

Die herrschaftlichen hohen Steinhäuser mit ihren großräumigen Wohnungen um die Handelsstraße sind prestigeträchtig und stets umkämpft.

#### a) Die Oger und Halboger von Farbenhafen.

*Muskelhohlbratzen*. Die Oger und Halboger stellen alleine ob ihrer immensen körperlichen Präsenz eine wichtige Macht in Farbenhafen dar. Es gibt ein stark

---

<sup>29</sup> Der *Schlamm speer* organisiert auch Todeszeremonien, bekannt als *Ritus der Schuppenerhaltung*, zu dessen Höhepunkt Echsentowner die Leichen ihrer Artgenossen roh verspeisen.

<sup>30</sup> *Kirsikikizoo Krokobiss* ist blind. Er antwortet deutungssoffen, wenn er über die Zukunft siniert. Während Echsentowner seinen unzusammenhängendem Sätzen tiefgründige Weisheit beimessen, sehen andere Townführer darin nur das Geschwafel eines dementen Alten, der sie beim *Rat der Rassen* mit Irrsinn erheitert.

ausgeprägtes Patriarchat. Ogerfrauen sind nach landläufiger männlicher Meinung nur fürs „Kinderkriegen“ da.<sup>31</sup>

Etwa 600 Oger, (davon rund 70 natürlich arkan-magisch begabte Oger) und 200 Halboger leben in Klans von etwa 30 Ogern zusammen.<sup>32</sup> Der Wohlstand ist ungleich verteilt. Während einige Oger in komfortablen Steinhäusern von den bis zu 20m hohen vierstöckigen Steinterrassen auf das Gewimmel des Towns blicken, mief die Mehrzahl der Ogertowner in dreckigen Löchern, die bis in die Kanalisation reichen, vor sich hin.

Etliche Plätze des Towns weisen aufgeplatzten Steinboden auf.<sup>33</sup>

Einige Ogerklans stehen in einem Dauerkonflikt zu den benachbarten Riesen, wobei die ursprüngliche Aggression meist den Ogern zuzuordnen ist. Diese Scharmützel enden auch mal tödlich.

Die unstillbare Gier der Ogertowner nach Fleisch gipfelte in lebhaftem Schwarzmarkthandel, da es verboten ist, andere Humanoide zu verspeisen. Zentral gelegene Wirtshäuser handeln die ungekochte Delikatesse (insbesondere Orkfleisch, selten Riesenfleisch) unter dem Ladentisch.<sup>34</sup>

Bewaffnete Wachdienste sichern die wenigen Geschäfte. Alkohol und Krautrauschdrogen<sup>35</sup> handeln – meist schwächigere – Oger auf offener Straße.

Die einzige Art Warenumtauschplatz, der einem Marktplatz ähnelt, liegt neben der *Gladiatorengrube*. Dort gammeln Oger-Tagelöhner herum, in der Hoffnung für Aufpass- oder Schleppaufgaben angeheuert zu werden. Die *Gladiatorengrube*, die über weitverzweigte Unterkammern verfügt, bietet täglich (Show-)Kämpfe. Sie ist die zweitgrößte Arena der GGL. Hier werden Unmengen von Fleisch, Bier, Gold und Ogerfrauen verwettet. Die Gladiatorenkämpfer<sup>36</sup> sowie die Betreiber der Unterhaltungsshows sind die mächtigsten und reichsten Bewohner.

---

<sup>31</sup> Über Jahrhunderte herrschte in Ogertown ein Matriarchat, sicherlich geprägt durch die Regentschaft der Bürgermeisterin *Sef-Aria Drachenlord* (bis ins Jahr 530). In Ogertown hielt das Matriarchat jedoch länger, etwa bis ins Jahr 800, bis es ins Gegenteil kippte.

<sup>32</sup> Innerhalb der Klans herrscht strenge Geschlechtertrennung. Frauen und Männer bewohnen bis zur Heirat getrennte Räume. Frauen müssen ihrem Mann auch auf der Straße hinterherdackeln und blicken am besten zu Boden, so sich ein fremder Ogermann nähert.

<sup>33</sup> Oger tanzen für ihr Leben gern. Sie klackern mit hölzernen Sandalen über die Steine der Gassen und Plätze, dass es nur so staubt. Ein Oger, der etwas auf sich hält, brummt und singt – Außenstehende meinen talentlos, wenn auch dümmlich grinsend – vor sich hin. Die Staubwolken großer Oger-Feiern nebeln gar andere Towns ein.

<sup>34</sup> Hartnäckig hält sich das Gerücht, das vermeintliche Humanoidenfleisch sei eigentlich Rindfleisch, nur von geschickten Alchemisten und kreativen Köchen mit Würzstoffen versehen, die es täuschend echt nach humanoidem Fleisch schmecken lassen.

<sup>35</sup> Beliebt bei ogertowner Arbeitern ist das Wurzelkraut *Urtru*. Es stammt aus Feentown (wohl aus der Feenwildnis), ist günstig zu haben und unterdrückt Hunger- und Schmerzempfinden.

<sup>36</sup> Die meisten Gladiatoren sind Oger. Gladiatoren kämpfen im Duell gegeneinander, bezwingen Wildtiere, wie Bären, Tiger oder Krokodile, oder schlachten Monster ab.

Arkane Magie wird zwar verabscheut, wenn auch den arkan begabten Ogern ein enormer Respekt entgegengebracht wird und sich nie ein einzelner Oger oder Halboger mit ihnen anlegen würde.

Jeder Oger, der etwas auf sich hält und das nötige Kleingeld hat, lässt sich in einer der drei konkurrierenden Kriegerakademien, die ihre Trainingsräume bis tief unter Ogertowns Kanalisation ausgebaut haben, ausbilden. Vertreter anderer Rassen werden aufgenommen, wenn sie körperlich fit sind.

Pöbeleien und Zweikämpfe prägen den Tagesrhythmus. Es gilt das Recht des Stärkeren.

### Geschichte Ogertown:

Ogertown schickt seit etwa dem Jahr 300 keine Oger mehr zum *Rat der Rassen*, da eine Teilnahme dort als besondere Ehre galt und derjenige, der dort als letzter Ogertown vertreten hatte, meist kurze Zeit später ermordet aufgefunden wurde. Die Riesen vertreten daher die Oger (wohl nicht wirklich in deren Sinne) mit.<sup>37</sup>

Bereits in der Frühzeit Ogertowns rekrutierten die Tirnoner Könige farbenhafener Oger als sklavenähnliche Arbeiter, um schweißtreibend Steine für ihre Schlösser und Burgen aufzuschichten, was Tirnon geschickt als Dienst für den Schutz Farbenhafens zu verkaufen verstand. Der *Rat der Rassen* billigte es, da auch dort die Oger oft nicht als vollwertige Humanoide galten. Bis heute verdingen sich die meisten Oger ihre Brötchen als Arbeiter für andere farbentowner Humanoide, stets auf der Hut, ihre körperliche Kraft nie gegen ihre Herren zu wenden. Der daraus resultierende Minderwertigkeitskomplex prägt das kollektive Bewusstsein der grenzdebilen ogertowner Arbeiterschaft (ausgenommen: die arkan begabten Oger).

### b) Die Riesen von Farbenhafen

*Feingeistige Kunst.* Riesentown ist kaum organisiert. Über 100 verschiedene Riesen leben hier auf – für Riesen – engem Raum.<sup>38</sup> Die Gebäude und Waren sind entsprechend der Größe der Wesen überdimensioniert. Einzelne Bauten ragen bis etwa 30m in die Höhe.

Insgesamt ist Riesentown wider Erwarten ein gemütlicher Ort der Ruhe und Erholung mit piefig zurechtgestutzen Dachgärten und verschnörkelten Statuen. Bei anderen Rassen ist Riesentown daher als *Künstlerbezirk* bekannt.

Das zentrale *Amphitheater* (auch: Ersatz-Spielort der GGL) bietet Mitgliedern aller Rassen atemberaubende Zirkusshows, erheiterndes Kabarett und philosophische Exkurse<sup>39</sup>. Unterhalb des steinernen Runds liegt ein unübersichtliches Gewirr an Gängen, das bis weit unter die Kanalisation reicht.<sup>40</sup>

---

<sup>37</sup> Dass Ogertown nicht mehr im *Rat der Rassen* vertreten ist, gilt als Gewohnheitsrecht. Die meisten anderen Rassen sehen in Ogern ohnehin nur aufgeschwämmte Dumpfdeppen, die für farbenhafener Politik ungeeignet sind.

<sup>38</sup> Es gibt verschiedenste Riesengattungen, neben drögen Gebirgsriesen auch Eis- und Lavariesen sowie Blitzriesen.

<sup>39</sup> Hier erörterte philosophische Theoriekonstrukte sind an die xatnaische Philosophie (s. Elfen: Xatna) angelehnt. Denn einzelne Xatnaer reisen nach Riesentown in

Raub und Diebstahl sind schlimme Verbrechen in Riesentown. Nichtriesische Diebe werden mit dem strikten „Hand-ab-Gesetz“ bestraft.

Riesentown ist mit einer wundervoll bemalten – einige der illustren Abbildungen können sprechen – und 12m hohen Holzpallisade zu Ogertown abgegrenzt, die fünf Durchgänge bietet.

Geführt wird der Town seit Jahrhunderten von einem Blitzriesen namens *Gotranwandi*, einem *Nachtmärktler*, Meister des Jonglierens und des Harfespiels, der als Vertreter von Riesen- und Ogertown beim *Rat der Rassen* immer für Spaß, Spiel, Freude und Musik plädiert, dabei nie um eine Anekdote aus *Tirion Aregfurts* Leben verlegen (zumindest so wie er es gelesen haben will und gelesen hat er viel), und sich ansonsten wenig um farbenhafener Politik schert.

### Geschichte Riesentown:

Unterschiedlichste übergroße Humanoide wurden einst durch *Narsons* Tore gerufen. Die meisten Riesen wollten sich nicht an gemeinsamer Verteidigung der Humanoiden beteiligen. Sie fanden alsbald in Aslabondag eine Heimat. Nur etwa 40 Riesen siedelten zunächst in Farbenhafen, vorwiegend Gewitter- und Warzenriesen<sup>41</sup>. Erst nach den Kriegswirren in Aslabondag (70-jähriger Krieg) rückten weitere Gattungen nach.

### 3. Die Halblinge von Farbenhafen

*Organisierte, gutgelaunte Völlerei*. Die etwa 9.000 Halblinge von Farbenhafen kommen mit anderen Townbewohnern meist gut aus. Sie werden von fast allen Rassen für niedlich befunden. Daher hegt kaum einer ihnen gegenüber einen Groll. Sie leben in Großfamilienverbänden mit bis zu 50 Personen in gemütlichen Erdhöhlen, die teils weit in die Tiefe führen. Die älteste Halblingin, die Potentatin, führt ihren Familienverbund an.<sup>42</sup> Wenn sie am Abend zu jedem Sechstage zum Schmausen läutet, eilt ihr Verbund herbei.

---

Farbenhafen (hier wird xatnaisches Wissen wertgeschätzt ohne Xatnas geheimen Standort zu thematisieren und es existiert eine umfangreiche tief liegende Bibliothek), um hier ihre Erkenntnisse der Welt kundzutun. Einige der langlebigen Blitzriesen nutzten den xatnaischen Denkanstoß, um eigene Erkenntnistheorien hinzuzufügen. Dabei geht es um Grundlegendes, wie die Fragen, was Wissen ist, auf welche Sinne bei Wissenserlangung Verlass ist, wie Wissensdrang gestillt wird, wie sich Glauben, Wissen und Moral unterscheiden und was Wahrheit ausmacht.

<sup>40</sup> Teile dieser Gangsysteme haben die Riesen wohnbar gemacht. Neben riesischen Abstammungskundeschriften lagern streng bewacht alte riesische Artefakte. Originalbände der legendären Chroniken *Reiche der Riesen* zeugen von längst vergessenen Riesenterritorien in fernen Materia-Welten.

<sup>41</sup> Warzenriese war der Name, den Elfen, Feen oder Zentauren (so genau weiß man das nicht mehr) dieser Riesengattung gaben. Sie selbst betrachten Warzenriesen als Gebirgsriesen, die mit ihren etwa drei Metern Höhe zu der kleinsten bekannten anroner Riesengattung zählen.

<sup>42</sup> Die Familienvorsteherin wacht über die Familienkasse. Jugendliche Halblinge müssen die Erlaubnis ihrer Potentatin einholen, wenn sie ausziehen oder einen Beruf

Halblingtownner widmen sich nach dem zweiten Frühstück ihrem Handwerk und der Kleingärtnerei, wobei sie den Fokus auf unterirdische Züchtungen legen.

Gesellschaftliches Zentrum Halblingtowns ist der nahe des Stadtttores liegende Marktplatz, die *Höhlenwanst*<sup>43</sup>. Händler aus anderen Towns schätzen das breitgefächerte Angebot.

Die Halblinge haben eine einflussreiche Religionsgemeinde<sup>44</sup> um einen Klerikerorden aufgebaut, in dem halblingische Ritter in bagduumer Plattenrüstungen gottgefällig dahindümpeln.

Die Kämpfergilde der *Ripostehüter* von *Frimon Dickkinn* ist wenig bekannt, doch eine der besten der Stadt.<sup>45</sup> Das Training ist jedem zugänglich, der einige gute Taten vorzuweisen hat. *Frimon* trainiert keine Anfänger. Sein Sohn *Nodo Dickkinn* ist einer der wenigen Abenteurer von Halblingtown, der den Ruhm eines Volkshelden erlangte, weil er eine Gruppe betrunkenen Minotauren aus Halblingtown vertrieben hat. Er tritt in die Fußstapfen seines Vaters und wird sicher bald oberster *Ripostehüter*.

Lautes Gegröhle aus der *Fellfußarena* hallt bei GGL-Spielen im Town nach.

Halblingtown prosperiert nicht zuletzt deswegen, weil die breite und massive Steinbrücke nach Goblintown die wirtschaftlich bedeutendste innerstädtische West-Ost-Achse darstellt. Denn die meisten Händler meiden die anderen Brücken: das feendominierte Stadtparkgebiet, die Enge Farbentowns und das morsche echsentowner Stelzenkonstrukt.

Eine Gruppe von Halblingen, die nur als *Tiefbäuche* bekannt sind, hat sich in einem Hehler- und Diebesorden organisiert. Obwohl es kein Offizieller wahrhaben will, verdankt ihnen Halblingtown einen Großteil seines Reichtums, da das Erwirtschaftete an den Tempel fließt. Die *Tiefbäuche* nutzen die halblingtownner Kanalisation für ihre zwielichtigen Aktivitäten.

---

ergreifen möchten. Auch wenn ein Familienmitglied heiratet und den Ehepartner einziehen lassen will, muss die Potentatin es zuvor absegnen.

<sup>43</sup> Der Name – die *Höhlenwanst* – leitet sich aus der Lage ab. Der Markplatz liegt auf einem kleinen Hügel (Wanst), der von Erdhöhlen unterzogen ist. In den Höhlen lagert Ware. Vom Markstand auf dem Hügel können Händler ihre Lager über kleine Bodenluken erreichen. Ein Gros der aus Tirnon stammenden Ware lagert dort.

<sup>44</sup> Halblingtownner könnten etwa eine Natur-Göttin der Fruchtbarkeit und Ernte ehren oder einen Rittergott, der ausgelassene Völlerei nach Darbietungen in Kampfeskunst und Minnesang guthießt.

<sup>45</sup> Das geisterweiternde Meditationstraining der *Ripostehüter* dauert eine Woche. Es ist teuer und exklusiv. Mitglieder anderer Rassen müssen wegen des großen Andranges mindestens drei Monate auf den Trainingsbeginn warten. Bei Zahlung des doppelten Betrages kann sofort mit dem Training begonnen werden. *Ripostehüter* kämpfen grundsätzlich defensiv und beobachtend, bis sie eine Schwachstelle in der Verteidigung ihres Gegners ausmachen. Insgesamt bestehen folgenden Wahlmöglichkeiten des Trainings, die natürlich auch mehrfach gewählt werden können: *Kriegeskunst*, *Fertigkeitskunst*, *Geisterweiterungskunst*, *Arka-Grundlagenkunst*.



Die charmante und gewitzte Paladinin *Sophia Tabbaka*<sup>46</sup> vertritt Halblingtown beim *Rat der Rassen*. Ihre Meinung hat bei Ratsversammlungen einiges an Gewicht. Auf dem zentralen Hügel Halblingtowns, umrahmt von einer phantasievoll gestalteten Gartenanlage, lacht pausbäckig eine ogergroße Steinskulptur, die *Rosmarie*<sup>47</sup> nachbildet, die erste Führerin der hiesigen Halblingsgemeinde. Anliegend ragen neun Türmeempor: rosenumrankte Nobelresidenzen betuchter Halblingtownner.<sup>48</sup>

Geschichte: Halblingtown war ursprünglich einer der größten Towns. In den Anfangstagen suchten über 60.000 Halblinge Unterschlupf. Viele kauerten in erdrückender Enge in den vier Etagen tiefen Gangsystemen unter ihrem Town. Sie wohnten in bereits existierenden Katakomben und erweiterten sie. Nach Gründung Tirnons zogen viele Halblinge in tirnonsche Dörfer<sup>49</sup> nahe Farbenhafen. Um das Jahr 100 lebten noch immer über 30.000 Kleinwüchsige in Halblingtown. Zwischen den Jahren 737 und 750 siedelten viele ins *Land der Halblinge* um, sodass Halblingtown heutzutage viel Platz bietet, wenn man die unterirdischen Rückzugsorte mitrechnet.

#### 4. Die Koblode von Farbenhafen

*Parasitisches Drecksloch.* Obwohl Koboldtown recht klein ist, leben hier etwa 17.000<sup>50</sup> Koblode in stinkenden Erdanlagen und unter der voller Bretterschläge faulenden Oberfläche, meist in Klanverbänden<sup>51</sup>. Einige Koblode, so vermutet man in anderen Towns, würden nie das Tageslicht erblicken. Es heißt, es gebe keinen Kobold, der auch nur ein Viertel aller Tunnelsysteme, die sich bis weit unter die Kanalisation erstrecken, kennt.

---

<sup>46</sup> *Sophia Tabbakas* Markenzeichen ist es, in der Öffentlichkeit unbehelmt in Ritterrüstung aufzutreten. Dabei präsentiert sie stolz ihre drei verzierten Silbergürtel, die ihr einst in jungen Jahren *Schneepaladine* schenkten ob ihrer Mithilfe bei der tirnonschen Grenzsicherung in Schneegraben.

<sup>47</sup> *Rosmarie* war eine begabte arkane Magieanwenderin. Sie entwickelte den magischen Gegenstand „*Helfende Hand*“, der sich nun im *Land der Halblinge* großer Beliebtheit erfreut.

<sup>48</sup> Diese neun Türme sind über Tunnel miteinander verbunden, die unterhalb der Kanalisation liegen. Im Zentrum dieser Verbindungen liegt ein Mausoleum, in dem ehrwürdige Halblingtownner ihre letzte Ruhe finden. Es heißt, die *Tiefbäuche* hätten ihren wichtigsten Stützpunkt unterirdisch in der Nähe dieses Mausoleums.

<sup>49</sup> Eines der Dörfer – Bronzeweier – war eine etwa 5km südlich von Farbenhafen liegende kleine Halblings-Gemeinde. Die Halblingtownner mussten jedoch sämtliche am Bronzefluss liegenden Erdhöhlen versiegeln, denn Geister verstorbener Halblinge suchten ihre alten Behausungen auf und verschreckten die Neubewohner. Diese Region wird seither in einem Umkreis von etwa 200m gemieden. Schilf am Bronzefluss und wildwachsende Rhododendren überwuchern das einstige Dorfgebiet. Der Bewuchs bietet eine trügerische Idylle.

<sup>50</sup> Diese offizielle Zahl kann der *Rat der Rassen* nach der Volkszählung durch die *Stählernen Schergen* nur schätzen, da so viele Koblode unterirdisch leben. Koboldtown könnte drei-, wenn nicht gar fünfmal so viele Einwohner zählen.

<sup>51</sup> Klanmitglieder lassen sich recht einfach anhand ihrer Schuppenfarbe zuordnen. Es dominieren braun- und grüneschuppte Koblode, wenn auch durchaus einige rot-, weiß-, schwarz-, silber- und grauschuppige Koblode vorkommen.

Koboldtown ist verdreckt. Die Örtlichkeiten sind allesamt für kleine Wesen (bis 110 cm) geschaffen. Fremde werden aus Furcht toleriert, doch unvorsichtige Besucher müssen sich alsbald einer Koboldübermacht stellen, besonders dann, wenn sie es wagen, ihre neugierigen Köpfe in einen der vielen Tunnel zu stecken. In deren Enge leben die Kobolde mit ihren haarlosen Katzen symbiotisch. Parasitisches Kleingetier und abgemagerte Ratten sind allgegenwärtig. Viele Kobolde haben während einer langen Seuchenperiode Resistenzen gegen Krankheiten aufgebaut.

Einige Gänge unterhalb der Stadtmauer führen zum *Marktplatz Drachenei*.

Das hiesige *Schuppenstadion II*, bei den anderen Rassen unter dem Namen Virenschleuder bekannt, ist Spielort der GGL.

Es gibt zwar keine organisierte Diebesgilde, doch vereinzelte Koboldgauner vagabundieren durchs Ganggeflecht oder wagen gar Raubzüge in andere Towns.

Besondere Bekanntheit hat *Beknold Großsäbel* erlangt, der zweitgrößte Krieger (130 cm) Koboldtowns, dessen Klan, die Großsäbel, Angst und Schrecken verbreitet. Den Guerillaattacken des Klan ist es zu verdanken, dass die angesehenen Schamanen oder Medizinmänner anderer Klans selten hohe Macht erreichen.

Alles in allem ist Koboldtown ein wimmelnder, stinkender und gefährlicher Slum mit Hunderten unterirdischer Rückzugsmöglichkeiten.

Der Koboldklan „Itsch-Grog“ ist einer der höher entwickelten grünschuppigen Klans. Er ist streng hierarchisch aufgebaut. Für einen Koboldstamm geht es relativ geordnet zu. Der bullige *Bekbell*, der größte Kobold Koboldtowns (131 cm), der mit einem menschlichen Zweihänder kämpft, führt die Itsch-Grogs. Sie wohnen in einer verzweigten Höhle unter Koboldtown. Die Höhle beherbergt 200 männliche, 300 weibliche und 100 Kinderkobolde.

Die Itsch-Grogs führen gelegentlich verlustreiche Angriffe gegen Feentown oder suchen außerhalb Farbenhafens Portale zur Feenwildnis, da ihnen sehniges fettarmes Feenfleisch als Köstlichkeit mundet.

Insgesamt 13 Schamanen, eine Zahl die streng eingehalten wird, sorgen für den göttlichen Beistand der Itsch-Grogs. Jeder Schamane ist ständig von einer Leibgarde von 3 Kobolden umgeben. Die Schamanen ehren einen fast vergessenen Halbgott Namens „Mor-Groggi“, bekannt als *der Feenschlächter*. In der Mitte der Höhle liegt die Waffenkammer. Selbst das scharfste Schwert findet einen Platz. Auf dem Klanschatz, einer eisenbeschlagenen Holztruhe, hockt *Bekbell* und reckt, Mor-Groggi preisend, einen uralten Silberkelch in die Höhe.

Besondere „Itsch-Grog-Kobolde“:

*Bekbell Itsch-Grog* (Anführer) Krieger in Plattenrüstung; *Brugl Itsch-Grog* ist ein dürrer, überdurchschnittlich feiger Kobold. Er ist vielsprachiger Dolmetscher des Klans.

### 5. Die Fellschrate von Farbenhafen

*Vorsinnftulich*. Die etwa 1.500 Fellschrate<sup>52</sup> in Fellschrattown halten eine unwichtige Position in der Stadthierarchie inne. Unorganisiert gehen sie ihrem Tagewerk nach:

---

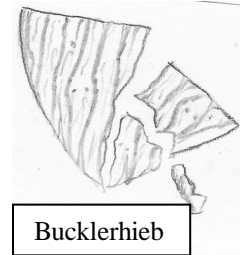
<sup>52</sup> Fellschrate sind eine stämmige, etwas übermenschengroße Spezies, stark fellbehaart im Nacken-, Hals- und Brustbereich, mit unförmigem Gesicht und einem Chitinrückenpanzer. Oft läuft giftgrüner Rotz aus ihrer platten Nasenöffnung. Fellschrate sondern scharfriechende Drüsensekrete aus.

sei es als tirnonscher Bauhelfer, menschentowner Hafenarbeiter oder irgendwo als Objektschützer. Vertreter größerer Rassen, wie Oger und Minotauren, fallen gelegentlich ein, um zum Spaß Randalen auf offener Straße anzuzetteln. Die aufstrebende Diebesgilde *Chitinhandel* will zwar Rache nehmen, scheiterte aber bisher, ob ihrer chaotischen Struktur, schon immer in der Planungsphase.

Fremden gegenüber herrscht ein gesundes Misstrauen.

Man haust in kargen Höhlen der unzähligen kleinen, künstlich angelegten, überwucherten Hügel. Einziges bewehrtes Steingebäude ist die Kämpferakademie *Bucklerhieb* von *K'z'ku Kahlschädel*, der Fellschrattown beim *Rat der Rassen* vertritt.

Wer besondere Schildparadetechniken erlernen will, ist hier richtig, so er denn kuriose Tauschgüter einbringt und als Nichtfellschratt den allgegenwärtigen Drüsensekretgeruch lange genug ertragen kann. Fellschratt begrüßen sich, indem sie ausgiebig ihre Nase am Nacken und Hals ihres Gegenübers reiben.



Abends erhellen unzählige kleine Lagerfeuer den Town. Bis zu 20

Fellschratt kauern darum in Kreisen, in so genannte *Feuerzirkeln*, um bis tief in die Nacht fantastische Geschichten auszutauschen. Im *Feuerzirkel* sind alle Fellschratt gleich. Ihrem Glauben nach besänftigen die Erzählungen die urelementaren Naturgötter, zu denen der Rauch ihrer Feuer eine Verbindung aufbaut.

Im Zentrum Fellschrattowns glüht dauerhaft Kohle in einem mehrere Meter durchmessenden Messingbecken. Fellschrattische Schamanenführer verbrennen hier ritualisiert die Verstorbenen ihres Towns, um die Seelen der Toten in das Flüstern des Windes zu überführen.

Höhepunkt des Jahres ist der *Karneval der Lügen*. Wer die absonderlichsten und dreistesten Lügen verbreitet, erhält freies Training im *Bucklerhieb*. Zu Anlass des Festtages erstrahlt Fellschrattown in einem Bunt aus beschrifteten Fahnen, Plakaten und Pappfiguren. Die Feier ehrt den ersten Fellschrattownführer, *Truumpistan Daemagog*, der das Streuen von Falschinformationen beim *Rat der Rassen* und Verunglimpfen anderer Townführer perfektionierte. Seine letzten Jahre – viele Fellschrattowner meinen fehlinformiert bis heute zu Ehren ihres Towns – verbrachte *Truumpistan* im farbentowner *Zwinger*.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> *Truumpistan Daemagog* behielt nicht nur Townabgaben der Fellschratt für sich selbst und seine Familie ein. Er leitete sie auch nicht an den *Rat der Rassen* weiter, sondern erklärte ohne Belege, die Goblintowner hätten die Town-Schatzkammer geplündert. Er hetzte danach die Fellschratt gegen Goblintown auf. Als goblinsche Detektive dem *Rat der Rassen* nachwiesen, dass *Truumpistan* die Abgaben bei sich selbst bunkerte, trat er *im Namen Fellschrattowns* aus Farbenhafens Townstruktur aus. Das Gelächter der anderen Vertreter im *Rat der Rassen* war groß, als sie den Austritt zum Wohle Fellschrattowns, das ja *Truumpistan* als Lügner und Betrüger nicht mehr vertreten könne, ablehnten und die *Stählernen Schergen* ihn in den *Zwinger* überführten – später als lebenslange Haft bestätigt durch die *Neun-Richterweisen*.

## 6. Die Orks von Farbenhafen

*Dogma der Ehrenkodexe.* Orktown ist ein Platz strenger Verhaltensregeln. Sie sichern das Zusammenleben.

Enge Straßen, mehrstöckige steinere Häuser mit tiefen Kellern – in den ärmeren Teilen Orktowns (im Nordwesten) lediglich schiefe Hütten – und dicht bevölkerte Gassen prägen das Straßenbild. Insgesamt leben hier an die 8.000 Orks sowie etwa 1.000 Halborks, deren nicht-orkisches Blut vielen Rassen zuzuordnen ist.<sup>54</sup>

Orktowns Gesellschaft ist klar in Stände untergliedert. Ein Ork eines untergeordneten Standes hat höherrangigen Orks mit gebotenem Respekt zu begegnen.

- *Kriegskunststamm:* Die weisen Orkschamanen dieses Stammes führen Orktown. *Kriegskunststämme* sind gut situiert und einflussreich. Sie lassen ihren Nachwuchs in einer der fünf rivalisierenden Kriegerakademien<sup>55</sup> (**K1 Blutige Handschuh**<sup>56</sup>, **K2 Zermalmende Faust**, **K3 Bohrende Speer**, **K4 Durstige Axt**, **K5 Grunzende Maid**) ausbilden. Disziplin und Führungsstärke sind wichtige Tugenden.
- *Theokratenstamm:* Die Masse der gottesfürchtigen Orks führen schamanische Medizinmänner und -frauen. Im Alltag haben Orks ihr Wort zu halten, da ihre strikten Glaubensregeln sich auf die Themen wie Tradition, Vergeltung und Rache fokussieren. Diese Stammesorks können gewiss sein: Solange sie Loyalität (Hierarchie hat zu funktionieren) und Ordnung (Bewertung anderer anhand ihres Ranges) achten, steht ihnen jedes Recht zur Seite – ohne Rücksicht auf Freiheit oder Würde eines anderen.
- *Gazbulianer:* Tradierte Schamanen leiten das tägliche Leben bei den Gazbulianern. Von diesen „gazbulglorifizierenden“ und dem Chaos und der Barbarei zugeneigten Orks existiert allerdings nur eine geringe Zahl von etwa 600. Sie ehren in blutrünstigen Ritualen eine einäugige wilde Kriegsgottheit.
- *Aussätzige:* Ganze Orkfamilien können zu *Aussätzigen* werden, sei es nur, dass ein einzelnes Familienmitglied die strengen Townregeln schwer gebrochen hat.<sup>57</sup>

Die Ordnung des Towns sichert die berüchtigte *Schwesternschaft der Ehrrettung*. 90 Orkfrauen fungieren als souveräne Miliz, unerbittliche Steuereintreiber und Zuarbeiter

---

<sup>54</sup> Die Regeln sind für Nichtorks schwer verständlich, da sie stark auf dem Stand eines Ork-Gegenübers basieren. Im Zweifel muss ein Orkschamane oder die *Einaugenkammer* sie auslegen. So ist z.B. die Beleidigung eines höherrangigen Orks eine schlimme Straftat, die die Ehre der ganzen Orksippe des Niederrangigeren besudelt.

<sup>55</sup> Zugang zu den kleinen aber feinen Kriegerakademien haben neben Orks aller Stämme auch andere Humanoide aus ganz Farbenhafen. Abgesehen vom *Blutigen Handschuh* finden sich allerdings wenige Nichtorks ein.

<sup>56</sup> Der *Blutige Handschuh* ist die bekannteste Kämpferakademie Farbenhafens. Ehrenvorsitzender des Handschuhs ist Bürgermeister *Gruzak*. Das Training ist teuer, aber lohnend: Absolventen sind oft berühmte Krieger geworden.

<sup>57</sup> Wer etwa einen fairen Zweikampf verweigert, Schulden nicht fristgerecht zurückzahlt oder höherrangige Orks pikiert, kann schnell seines Stammesstaus enthoben werden.

der *Einaugenkammer*. Der *Einaugenkammer*, dem orktownschen Gericht, gehören sieben Orkschamanen an, deren Waltenlassen überbordender Strenge bei Verurteilungen den Ruf Orktowns als gnadenlos festigt. Die *Schwesternschaft der Ehrrettung* wacht über den nahezu unüberwindbaren Kerker *Düsterwahn*. Der Einsperrung vorangehende öffentlich und im Freien abgehaltene Gerichtsverfahren vor tosender, nach Köpfung brüllender Orkmeute, geführt von der *Einaugenkammer*, sind sehr beliebt – besonders dann, wenn der Angeklagte kein Orkisch versteht.<sup>58</sup>

Das Zentrum Orktowns ziert eine große ovalförmige Kampfbahn, die „*Blutarena*“ (gleichzeitig das größte Stadion der GGL, fasst bis zu 4.000 Zuschauer). Wöchentlich liefert es blutrünstige Gemetzel, bei denen ein Ork unter Einsatz seines Lebens eine magische Waffe erkämpfen kann. In den Ehrenlogen tummelt sich das *who is who* Orktowns. Jeder Ork, der etwas auf sich hält, besitzt eine Dauerkarte. Ordner und Aufpasser sind oft Vertreter größerer Rassen (meist Oger), die hier unter sklavenähnlichen Bedingungen schuften.

In gedrängten Hinterhöfen liegen Marktstände, in denen jede Ware zu erwerben ist, wenn man lange genug danach sucht.

Orks tolerieren Fremde, doch sind die Brückenübergänge streng bewacht und die Passage für Nichtorks kostet einige Silbermünzen pro Überquerung (Ausnahme: Händler nach Farbentown).

Zwölf bekannte Schmuckhändler (Hehler) halten die orktowner Schattenwelt am Laufen. Sie stehen in engem Kontakt zu einer der drei Diebesgilden.



Die *Trinkersäle* in Orktown, oft mit angegliederter privater Kornbrennerei, sind überfüllt und ein beliebter Platz zum „Stressabbau“, der gelegentlich tödlich endet.

Townführer ist der alte grimme orkische Schamane *Jokromosh Einauge*.<sup>59</sup>

Festzustellen bleibt, dass viele Orks, die nach der Besiedlung El-Anrons an der Seite der Humanoiden kämpften, sich wieder ihren alten, rauhen Sitten zugewandt haben. Viele Orks – nicht nur Gazbulianer – bewundern das Orkreich Gazbul, dem sie geheime Informationen über die Monarchie in Tirnon zuspielen. Orktown grenzt sich dennoch von Gazbul ab, nicht zuletzt deswegen, weil hier, ob der Wichtigkeit der *Einaugenkammer*, die Gewaltenteilung funktioniert (anders in Gazbul) und eine zu offensive „Pro-Gazbul-Politik“ Orktowns Position beim *Rat der Rassen* extrem schwächen würde.

<sup>58</sup> Orkische Townführer haben schon immer Gefangene anderer Rassen geschickt als Verhandlungsmasse für diplomatische Angelegenheiten eingesetzt.

7. Farbenhafen (alle Rassen) - Farrentown



*Herrschaft und Feier.* Farrentown, der überfüllte zentrale Stadttown, wurde dem Miteinander aller Rassen gewidmet. Jeder darf sich frei bewegen.<sup>60</sup> Nur etwa 2.500 Humanoide leben dauerhaft hier.

Farrentown ist Tag und Nacht voller Leben. Es wimmelt an unerfahrenen, Abenteurergruppen, Tagelöhnern und Drogenexperimentierfreudigen. Hinzu kommen die Hilfsarbeiter der Märkte und wichtige Glaubensgelehrte<sup>61</sup> verschiedener

<sup>59</sup> Obgleich *Jokormosh* dem *Kriegskunststamm* angehört und sein Bruder *Valgosh Einauge* die Kriegerakademie *Durstge Axt* führt, erfährt er viel Rückhalt bei den *Gazbullanern*, da auch er Kleriker der einäugigen orkischen Kriegsgottheit ist.

<sup>60</sup> In Farrentown kann man durchaus auch ungewöhnlichen Humanoiden begegnen, sei es Weltenreisenden von anderen *Materia*-Herkünften oder Mitglieder von seltenen humanoiden Rassen, die nicht in eine eigene Townstruktur eingebunden sind.

<sup>61</sup> Auf den Märkten verkünden selbsternannte Glaubensversierte von Podesten aus die Lehren ihrer Religion. Dies führt zu Kontroversen und Anfeindungen bis hin zu handfesten Auseinandersetzungen.

Religionen. Diplomaten ferner Reiche nutzen den neutralen Boden. Führungsfiguren mächtiger Organisationen residieren hier. Die Gemengelage aus extremen Reichtums-, Wissens- und Denkkunterschieden magnetisiert.

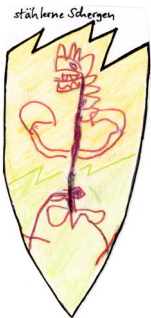
Farbentowns hohe Bauten überragen die der anderen Stadtteile, Mal abgesehen von vereinzelt GGL-Stadien und Gotteshäusern. Die Steingebäude dieses Towns sind alle mehretagig, meist sechs oder sieben Stockwerke – über 20m – hoch. Zwergische Baumeister renovierten im Jahr 1017 die freskenverspielten Fassaden. Künstler restaurierten die detailverliebten Wandmalereien und ausgefeilten Skulpturen<sup>62</sup>.

Die Dachgärten der Wohnquartiere und des Partyviertels (teils über Dachbrücken miteinander verbunden) bieten ein exklusives Ambiente für private Feiern.

Farbentown untergliedert sich in mehrere kleine Viertel aus einigen Häuserblöcken: Neben dem Wohnviertel (1-15), dem Handelsviertel (16-18), dem besseren Wohnviertel (21-25), dem Götterdienerblock (26-28), dem Edelwohnviertel (29-32) und dem Gildenviertel (34-41) gibt es das Partyviertel (42-52).

Farbenhafens Herrschersitz, der *Palast der Edelmetalle*, ist eine Meisterleistung zwergischer Ingenieurskunst: Die Mauern von *Gruzaks* Residenz aus glatt geschliffenem Granit überzieht eine polierte Mithrilschicht. Im Schein der Sonne glänzen Palastmauern und das gewölbte Kuppeldach in erhabenem Silber. Der *Rat der Rassen* tagt im *Farbensaal*. Die *Neun-Richterweisen*<sup>63</sup> (Vertreter verschiedener Rassen) sprechen nebenan, im *Waagesaal*, Recht.

Farbentown ist Sitz der größten Mönchsakademie von El-Anron, der *Kopfnuss*. Auf dem kurzgemähten Kopfnussrasen trainieren *Donnerfaustlehrlinge*, angeleitet unter der gestrengen, stillen aber gestenreichen Führung von *Vaedrania Tar*.<sup>64</sup>



<sup>62</sup> Die Skulpturen liegen meist über der untersten Fensterreihe, an Durchgängen oder am Dach. Ihre Körper ragen aus der Fassade heraus. Sie bilden verschiedene Humanoide, Tierköpfe aber auch Monster, wie Gargoyle, ab.

<sup>63</sup> Traditionell sind die *Neun-Richterweisen* immer Frauen. Derzeit sitzen im Richterrat eine Riesin, Halblingin, Gnomin, Zwergin, Halbelfin, Goblinin, Zentaurin, Koboldin und Ildarrin (Feenart mit 4 Flügeln). Towns haben ihre eigenen Probleme zu lösen. Nur Dinge von *übertownischer Bedeutung* klären die *Neun-Richterweisen* (sie sind keine Superrevisionsinstanz für innertownliche Probleme). Bürgermeister, Townführer und klerikale Würdenträger dürfen das Gericht zur Entscheidungsüberprüfung anrufen. Beschlüsse der Richterweisen sind bindend für exekutives Handeln. Wenn Bürgermeister, Townführer oder Ordnungswächter diametral den Entscheidungen der Richterweisen zuwider handeln, steht der Town-Bevölkerung das Recht zu, notfalls mit Gewalt, die Exekutive abzulösen.

<sup>64</sup> Donnerfaustmönche der *Kopfnuss* sind Kriegsmönche, die nach langem Training ihre Tritte und Schläge mit Elementarkräften des Donners (Schall) verstärken. Großmeister der *Donnerfäuste* vermögen ihre physischen Angriffe gar in die Ferne zu schicken. Täglich mindestens achtstündiges diszipliniertes Training stählt den Körper und festigt die Seele. Die *Donnerfaust-Doktrine* besagen, dass nur durch innere Fokussiertheit das hohe Maß an Präzision erreicht werden kann, das einen hier ausgebildeten Kriegsmönch ausmacht. Akademieleiterin *Vaedrania Tar* ist eine über 80-jährige Mönchin, die ihr Wissen um den Orden der Kriegsmönche nur dann mit

Die Marktplätze (Markt: gemischte Waren; Ökomarkt: Waren besserer Qualität; Fischmarkt: Fleisch- und Fischwaren) bieten Alltägliches und Skurilitäten feil.

Das durch mächtige Arkamagie von *Rot-* und *Weißrobenmagiern* bestens gesicherte Steinhaus *Kohns magischer Bedarf* wirbt mit magischen Erleichterungen für den Alltag und vermittelt diskret mächtigeren magischen Klimbim.<sup>65</sup>

Das *Thermalquellenschwimmbad*, ein Badehaus im Freien, ist täglich geöffnet und gut besucht. Es sprudeln keine echten thermischen Quellen: *Rotrobenmagier* halten das Wasser mit hitziger Hervorrufungsmagie am Blubbern und Dampfen.<sup>66</sup>

Farbentowns sechsetagige Wohnhäuser (**1-10**) sind eng belegt, während der anliegende Block (**11-15**) geräumigere Wohnungen bietet. Weit mehr als die Hälfte von Farbentowns ständigen Bewohnern haust hier, überwiegend Menschen, Orks, Zwerge, Halblinge und Goblins.

Im Handelsviertel (**16-18**) liegen Anlaufstellen mehrerer Handelshäuser und reicher Einzelkaufleute. Die Gildenhöfe im Handelsviertel (**16**) beherbergen Verwaltungen der tirnonschen Gilden nebst Ausstellungsräumen voll geschichtsträchtiger Unikate, über deren Bedeutung die hiesigen Diplomaten ausschweifend zu berichten wissen. Der 24m hohe Granit-Quader ohne Fenster (**19**) verfügt über ein schwarzmetallenes Eingangsportal, an dessen Front eine rotrobige Steinstatue wacht. Vorm Zwillingengebäude (**20**) verharrt eine weißkapuzige Skulptur. Hier residieren die Orden der *Weiß-* bzw. *Rotrobenmagier*.

In den parkanliegenden großzügigen Wohnblocks (**21-25**) sind neben der farbenhafener Prominenz – alte GGL-Haudegen, Künstler, Gaukler, reiche Händler – auch Mitglieder der *Stählernen Schergen*, tirnonsche Adlige und bagduumer Aussiedler zu Hause.

---

Fremden teilt, wenn diese die 3-stündige *Teezeremonie der Stille* gemeistert haben: nicht sprechen, nur nicken, inneren Fokus finden.

<sup>65</sup> Farbenhafener sparen auf magische Gegenstände, die den Alttag erleichtern:

- *Endlose Frischwasserkaraffe* – lässt täglich drei Liter gereinigtes Wasser in einer Karaffe erscheinen.
- *Stecken der Parasitenabwehr* – vertreibt einmal täglich insektisches Kleingetier aus einem Zimmer oder vom Körper einer Person.
- *Gebissreinigungssets* – drängt einmal täglich beginnende Zahnfäule zurück und löst Festverkeiltes aus Zahnzwischenräumen.
- *Immerstaubwedler* – fegt täglich bis zu einer Stunde den größten Schmutz davon.
- *Dauerbrennende Kerze* – die kalte Flamme leuchtet täglich eine Stunde.
- *Kaligrafenfeder* – schmückt Geschriebenes geschwind aus.
- *Kakalakenbrüter* – lockt nahe Kakalaken, Wanzen und Läuse, um sie zu schmoren. Kobolde pressen die angekohlte Insektenmasse zusammen und verkaufen sie als Delikatesse auf dem *Marktplatz Drachenei*.

Abenteurer hingegen halten vermehrt nach magischen Waffen, Rüstungen oder Unikaten Ausschau (s. auch: Kapitel: Magische Gegenstände).

<sup>66</sup> Hartnäckig hält sich weiter das Gerücht, die Hitze der Badewasser werde durch ein instabiles Portal zu einer feurigen Elementebene zusätzlich angefacht.



Der Götterdienerblock (**26-28**) besteht aus den ältesten Steingebäuden des *Zeitalters der Humanoiden*. Im Inneren reihen sich kleine Tempel und Schreine von verschiedenen Gottheiten aneinander.<sup>67</sup>

Das Edelwohnviertel (**29-32**) bewohnen betuchte Farbentowner mit ihren Familien und Bediensteten. Dies sind neben Klerikern, Richterweisen, *Weiß-* und *Rotrobenmagiern* auch Diplomaten ferner Reiche.

Nahe des *Palastes der Edelmetalle* liegt ein Botschaftsgebäude (**33**). Hier residieren Diplomaten aus den Reichen Tirnon, Ella-Elarien, Bagduum, Balgûsh und Brom.

Das Gildenviertel<sup>68</sup> (**34-41**) ist das älteste Handelsviertel El-Anrons. Heutzutage dienen die oberen drei Etagen als geräumige Quartiere, während darunter Konditoreien, Bildhauereien, Ateliers und Depandancen einflussreicher überregionaler Organisationen<sup>69</sup> liegen.

An vielen Ecken des Partyviertels (**42-52**) lungern Drogenverkäufer herum, stets auf der Hut vor den *Stählernen Schergen*, da Schmiergeldzahlungen kaum möglich sind. Das Partyviertel bietet irre Drogenerlebnisse und abgefahrene Ausflippoptionen. Die Gebäude berherbergen meist in den oberen zwei oder drei Etagen versifftete Nester. Es lärmern die legendärsten Feierschuppen El-Anrons. Besonders beliebt sind die Säle *Zum Ogergrill*, die der Mensch *Palantos* führt. Der 500 Besucher fassende *Ogergrill* hat Tag und Nacht geöffnet. Bis in die tiefe Nacht leiern, flöten und johlen Musiker von kleinen Bühnen, umgeben von berauschten Feierwütigen, auf den unteren vier Etagen des *Ogergrills*. Die oberen beiden Stockwerke beherbergen Gäste.

In grellem Neongrün schimmert die Glasfassade von *Almas Nachtclub* (**42**). Verstrahlt Dreinblickende schlürfen auf vier Etagen edle, blubbernde Gebräue in kleinen Sofa-Séparées, wo ihnen leicht bekleidete Bedienstete die Wünsche von den Lippen ablesen.

*Frankies Bar* (**43**) ist schweißtriefend, voll, laut und aggressiv.

Der *Lumpige Kobold* (**44**) bietet Angehörigen kleiner Rassen, vor allem Kobolden, Goblins, Feenwesen, Gnomen und Halblingen lärmende Fiedelei auf vier Etagen.

---

<sup>67</sup> Die Architektur des Götterblocks ist einzigartig: Außen wächste eine uralte Efeupflanze um das Gebäude. Alle Innenräume sind mit Stuck und Fresken verspielt gestaltet als immer wiederkehrende Erinnerung an die grauelfischen Baumeister aus Xatna, die einen Ort der Ruhe und Erholung schufen, zu jener Zeit, als die verstreuten Finsterlinge aus *Narsons* Toren noch allgegenwärtig waren. Der Götterblock ist dem Miteinander und der Toleranz gewidmet. Es ist verboten, hier verächtlich über andere Gottheiten zu reden. Schreine von Göttern, die aggressive, sündhafte oder kultische Anhänger locken, findet man hier nicht.

<sup>68</sup> Die tirnonschen Gilden entstanden später. Der Überlebenssicherung geschuldet, beschworen die verschiedenen Rassen einen Zusammenschluss von Kaufleuten, der es jedem Händler jeder Rasse erlaubte, im farbentowner Gildenviertel Waren zu lagern und zu veräußern. Die nördlichen Ufer des Gildenviertels beheimateten die älteste – nun verkümmerte – Hafenanlage Farbenhafens. Menschentown hält nun den geräumigeren Hafen inne und viele Güter werden in tirnonschen Dörfern vor Farbenhafen gelöscht.

<sup>69</sup> So kann man hier Mitglieder der *Akademie der Händler*, *RKP*, *GGL*, *Vorwegdenker*, *Beschützer der Monarchie*, *Blaupferde*, *Donnerfaust* und *Birkler* kontaktieren.

*Holgers Hundewetten (45)* hetzt allabendlich Kampfhunde im zweietagigen Keller in Turniere. In *Annas Tattoostudio* ritzen zwölf Tattowierer bis tief in die Nacht Kunstvolles in Haut, Fell und Schuppen ihrer Kundschaft.

Die etwa 20 kleinen Bars auf mehreren Etagen um den stinkenden Hinterhof (46) sind überfüllt von kaputten Gestalten, die, beraubt um ihr wenig Hab und Gut, bis in die Mittagsstunden ihren Rausch ausschlafen.

*Rudis Rutsche (47)* bietet feine, bäuerliche Küche auf der ersten Etage, während die darüber liegenden fünf Etagen dunkelholzvertäfelte Apartments mit Wildkopfwandbehang und eigenen Waschräumen vorhalten.

Der nach übermäßigen Futterns psychedelischer Pilze irr faselnde goblinische *Rotrobenmagier Sarilamones Seelenwind* baute das Museum *Sarilamones Skurillitäten (48)* auf. An Arkaverrücktheiten Interessierte können auf dem fünftägigen Rundgang sprechende schwebende Orkköpfe, pulsierende Portale in die Feenwildnis oder pfeiferauchende Metallkonstrukte bestaunen.

Das Gasthaus *Ariorns Absteige*<sup>70</sup> (49) lädt bei günstigem schalen Altbier in verwinkelten Ecken im Erd- und Kellergeschoss zu konspirativem, oft visionär-politischem, Austausch. In über dem Wirtsraum liegenden Zimmern können Gäste übernachten.

Die vielen kleinen Bars um diesen Hinterhof (50) bieten neben exquisiten Limonaden und süßlichen Rauschkräutern auch geisterweiternde Blutkontaktsubstanzen an.

Aus der zwergischgeführten *Schnapsbrennerei BARANOS (51)* ertönt in den unteren zwei Etagen beim täglichen Umtrunk heiteres Gelächter. Schnapsgedünstetes Rehsteak mit würzigen Kartoffeln füllt den Magen.

In *Alforisons Salon* bieten gutgebaute Männer verschiedener Rassen ihr bestes Stück für erotische Dienste an, während bei *Carlos süße Dienstleistungen (52)* verschiedenrassige Damen in plüschigen Nischen gekonnt vor sich hinräkeln.

*Gruzak* befehligt die fürstlich bezahlten *Stählernen Schergen*<sup>71</sup>, die Ordnungshüter Farbentowns. Diese 200-Mann starke blau-uniformierte Eliteeingreiftruppe trägt stolz bagduumer Kettenhemden, zentaursche Handarmbrüste und meisterhaft gearbeitete Kurzschwerter. Die *Stählernen Schergen* sichern Diplomaten, Richter und die Führung Farbentowns, überwachen die Brücken, Stadttore und Märkte, treiben Abgaben ein und widmen sich – recht erfolglos – der Drogen- und Kriminalitätsbekämpfung (auch verdeckt im Stile eines Geheimdienstes). Im Keller

---

<sup>70</sup> *Ariorns Absteige* wurde einst von dem Halbfelfen *Ariorn von Bachstein* gegründet. Man munkelt, wer die *Südanarchisten* kontaktieren will, könne dies hier tun.

<sup>71</sup> Die *Stählernen Schergen* führen drei *Schergen-Generäle* an: *Vados Eisenhuf* (Minotaur, Stadttor- und Brückenwache, Spezialaufgaben für den *Rat der Rassen*), *Gerkud Flonz* (Hobgoblin, Palastwache, Schatzmeister) und *Istania Federschweif* (Elfin, Kerkermeisterin, Farbentownsicherung inkl. Sonderwachaufgaben für Diplomaten, klerikale Würdeträger). Ihnen unterstehen zwölf *Schergen-Hauptmänner*, die ihrerseits die *Schergen-Wächter* befehligen. Der Diensteid lautet: „*Aufrecht diene ich Farbenhafen. Ich verteidige Recht, Freiheit und Townordnung. Ich wache gerecht, unbestechlich und gehorsam. Ich wahre die Tugenden der Stählernen Schergen. Wenn ich abfalle, so ist mein Leben verwirkt.*“

ihres Hauptquartiers am Palastgarten, unterirdisch verbunden mit dem *Palast der Edelmetalle*, liegt ein dunkelkammriges Gefängnis: der *Zwinger*. Überführte Kriminelle stellen Anführer der *Stählernen Schergen* öffentlich mit – zumindest beabsichtigter – abschreckender Wirkung auf dem Fischmarkt an den Pranger.<sup>72</sup>

### 8. Stadtpark (Feentown, Zentaurentown [Übergang Elfentown])

Der Stadtpark ist die Heimat wuseligter Feenwesen und gutmütiger Zentauren. Nahtlos mündet er in Elfentown.

Der Stadtpark ist ein Ort der Erholung, ein lebendiger botanischer Garten, von dessen Baumkronen ein vielstimmiges Gezänk, Schnattern und Geflüster erschallt.

#### a) Die Feenwesen von Farbenhafen

*Wimmliges Gesurre*. Auf den Wipfeln der Bäume, im farbenprächtig dichtbewachsenen Unterholz und um seerosenreiche Teiche im seichten Schilf haben sich etwa 3.000 Feen niedergelassen. Die Feenlinge sind verschiedenen Arten ihrer Gattung zuzuordnen.<sup>73</sup> Sie streiten ständig darum, wer in welchem Kaninchenbau, welcher Baumhöhle oder Astgabel siedeln darf.

Die Feen kümmern sich hier nicht viel um den Rest der Stadt, sondern leben einfach in den Tag hinein. Sie stehlen Essen von Lagern oder Gaststätten anderer Towns. Da die Winzlinge nur minimale Portionen benötigen, fällt das kaum auf.

Sicher kann man allerdings sein, dass kleine (wertvolle) Gegenstände, die zumindest ein wenig funkeln und als vermisst gelten, irgendwo hier in einer Feenbehausung, und sei es auch nur als Wandschmuck, zu finden sind.

Es ist den Feen untersagt, Portale in die Feenwildnis zu öffnen. Allerdings ziehen Himmelstore in Gestalt glimmernder Strudelbälle über den Baumwipfeln Feentowns jede Neumondnacht die Feentowner in die Feenwildnis, nur um sie am folgenden Tagesanbruch wieder im farbenhafener Stadtpark *auszuspeien*. Dieses Ereignis dehnt sich unregelmäßig alle paar Jahrzehnte sogar über mehrere Wochen aus. Bekannt ist es als der *Arcane Feenritt*.<sup>74</sup>

---

<sup>72</sup> Das An-den-Prangerstellen ist für Gefangene die einzige Möglichkeit, Tageslicht zu erblicken.

<sup>73</sup> Allen Feenwesen ist gemein, dass sie über eine oder mehrere übernatürliche Wahrnehmungsfähigkeiten verfügen: Dies sind etwa ein

- ausgeprägter Geruchssinn, sodass sie am Schweiß ihres Gegenübers den Gefühlszustand erschnüffeln;
- feiner Geschmackssinn, sodass sie gefährliche Gifte in Nahrung herausfiltern;
- fokussierter Tastsinn, sodass sie am Befingern eines Gegenstandes etwas über dessen Geschichte und Bedeutung erfühlen;
- exakter Hörsinn, sodass sie weit entfernten Stimmen lauschen oder
- scharfer Blick, sodass sie auch auf große Entfernungen klar sehen.

<sup>74</sup> Der *Arcane Feenritt* hat mehrere Auswirkungen:

1. Während ihres Ausfluges in die Reiche der Feenwildnis regenerieren die farbentowner Feen, tanken Energie, wecken ihren kindlichen Spieltrieb und erneuern ihre übernatürliche Wahrnehmung.

Einmal jährlich, zu Mitsommer, fallen die Feenwesen in einen tiefen, traumlosen 24-stündigen Schlaf.<sup>75</sup>

### b) Die Zentauren von Farbenhafen

*Einfach bodenständig.* Farbenhafens etwa 200 Zentauren leben im Stadtpark.

Früher war Zentaurentown – damals noch als eigenständiger Town – wesentlich dichter besiedelt. Doch der geringe Platz, den eine Stadt bietet, bewog viele Zentauren dazu, Farbenhafen zu verlassen.

Jedes Jahr im Sommer ziehen alle Zentauren für drei Monate aus dem Stadtpark (Zentaurentown), um ihren wichtigsten Feiertag, das *Fest der Hufe*, in den weiten Ebenen Anrons zu verbringen und im engsten Familienkreis durch endloses, dünn besiedeltes, Freiland zu galoppieren. In dieser Sommerzeit schlägt der wandernde *Zirkus Wabuzki*<sup>76</sup> hier drei Wochen seine Zelte auf.

Die Zentauren schlafen im Moos unter den Stadtparkbäumen. Einige arbeiten in Farbentown (alle Rassen) oder in den umliegenden tirnonschen Dörfern. Nur zentaurische Bogenmacher verbringen die Tage im Stadtpark, wo es zwei Werkstätten für Holzgegenstände gibt.

Andere Rassen nutzen den Stadtpark als Erholungsgebiet, was die selbstlosen Zentauren gestatten, solange ihre Schlaflager ungestört bleiben.

- 
2. Mitglieder anderer Rassen meiden in der Feenrittzeit meist den Stadtpark, da eine gewisse – wenn auch geringe – Gefahr besteht durch einen der Portal-Strudel in die Feenwildnis gesogen zu werden.
  3. Alle farbentowner Stadtparkbäume, die Feenbehausungen beheimaten und über 333 Monde alt sind, werden während dieser Zeit von ureigenen Baumgeistern beschützt. Auch wenn einige Erkundungslustige anderer Rassen die Abwesenheit der Feen – trotz der Portalsauggefahr – nutzen, um Bäume zu beklettern, Feenbehausungen zu untersuchen oder sonstwelchen Blödsinn anstreben, so interessiert dies solange keinen Baumgeist, wie nicht ein Sägeblatt an den Stamm gelegt wird.
  4. Die nordöstliche farbenhafener Stadtmauer weicht während des *Feenritts* auf (Auswuchs des Überlappens mit der Feenwildnis), was Schmuggler zu Wagemut verleitet, aber sowohl die *Stählernen Schergen* in der Stadt als auch die tirnonschen Ordnungswächter hinter der Bannmeile in Alarmbereitschaft versetzt.
  5. Die Preise der bei vielen anderen Rassen beliebten besonderen Feengifte und Feenkräuter (auch Basis vieler farbentowner Drogen) fallen nach dem *Feenritt* ins Bodenlose, nur um sich kurze Zeit später wieder zu erholen, da kaum ein nicht-feeischer Alchemist um die Geheimnisse der Haltbarmachung weiß.

<sup>75</sup> Die Feen nennen diesen Schlaf: *Schleier der Schattenfinsternis*. Der Grund dieses Schlafes ist nicht vollends geklärt. Jedenfalls durchforsten Bewohner aus anderen Towns, die Glitzerndes vermissen, dann gezielt den Stadtpark.

<sup>76</sup> Den *Zirkus Wabuzki* betreibt das radustische Stammesvolk der *Vanlarr* (s. auch: Radusti). Ihre Zugtiere, die Riesenmolche, leben dann unter den Brücken des Bronzeflusses. Bei abendlichen Lagerfeuern berichten die *Vanlarr* der staunenden farbenhafener Bevölkerung von ihren skurrilen Begegnungen mit fremden Materiawelten-Bewohnern (s. *Weltentor-Spiele*).

### 9. Die Elfen von Farbenhafen

*Zurück zu den Wurzeln.* Elfentown schrumpfte stetig. Mittlerweile leben lediglich 700 Elfen dauerhaft hier. Einige Hochelfen (Vali) aus dem Silberwald halten Feriendomizile vor, da es als schick gilt, in der Heimat mit verrückten Erlebnissen der *primitiven farbenhafener Kultur* prahlen zu können, so zumindest die Vali-Lesart.

Neben den Elfen leben noch etwa 120 Halbelfen im Town, die meist aus Verbindungen zwischen Menschen und Elfen hervorgegangen sind.

Elfentowns großzügige mehrstöckige Holzhäuser umgeben farbenfrohe Seen und knorrige Bäume. Buntgefiederte Vögel zwitschern von den Baumkronen.

Besucher und Angehörige anderer Rassen sieht man nicht gerne. Sie werden aufgefordert zu gehen oder müssen exorbitante Preise für eine Townführung hinblättern.

Eine kleine Gruppe von etwa 30 Wildelfen wohnt in den Baumwipfeln in unmittelbarer Nachbarschaft vieler Feenwesen.<sup>77</sup>

Druiden, Kräuterkundler und Waldläufer suchen Elfentown auf, um sich an den seltenen Pflanzen und Tieren zu erfreuen.

Die reichen Elfen, die sich hier ein Feriendomizil gönnen, leisten sich Objektschützer, die während ihrer Abwesenheit aufpassen; häufig Oger. Sie verzaubern ihre Wachen oder legen ihnen beherrschende Amulette um, damit sie sich um ihre – zumindest fair bezahlte – Arbeit kümmern.

Die geduldige Wildelfin *Tilanadavela Drevivel* führt den Town. Viele Feenwesen finden ein offenes Ohr bei ihr, da Feentown niemanden zum *Rat der Rassen* entsendet. Der politische Einfluss Elfentowns ist dennoch gering.

### 10. Die Menschen von Farbenhafen

*Traditionsbewusst und verkommen.* Menschentown ist ein raues Pflaster. Etwa 11.000 Menschen leben dauerhaft hier. Familien ziehen meist in die umliegenden tirnonschen Dörfer, weil das Leben dort entspannter ist.

Menschentown ist sehr unübersichtlich strukturiert. Nur die breiten Hauptwege bieten reichlich Platz. Daneben umgeben enge, fast labyrinthartige, Gassen mehrstöckige Häuser mit kleinen überfüllten Wohnungen. Gespannte Leinen voll tiefender Wäsche verbinden die Fenster der verwinkelten Passagen und verschränken die Sicht.

Die Grundeinstellung der Bewohner ist ordnungsbewusst<sup>78</sup>, wenn auch einige jugendliche Schlägerbanden das abendliche Straßenbild trüben.

---

<sup>77</sup> Dass es sich hierbei um keine feste Wildelfengruppe handelt, fällt nicht weiter auf, da sich niemand um sie schert. Es sind wechselnde Besucher – immer Wildelfen aus dem *Alten Wald*.

<sup>78</sup> Das schon immer Menschentown prägende Ordnungsbewusstsein ist vor allem der Tatsache geschuldet, dass Menschentowns Funktion als Handelspassage zwischen den Towns (einziger Hafen von Farbenhafen und zentrale Lage) nur durch eine straffe Struktur gehalten werden kann.

In Menschentown ringen verschiedene Gruppierungen darum, ihren Einfluss über den Town auszudehnen. Zwei Fraktionen stehen sich dabei in diametralen Grundeinstellungen gegenüber:

a) Auf der einen Seite stehen viele Menschen, die die angrenzende Erbmonarchie Tirnon unterstützen (*Tirnisten*). Für sie gelten die Grundregeln Tirnons. Der Wertekanon aus Obrigkeitshörigkeit, Standesdenken und Schutz des Reiches Tirnon bestimmt ihr Denken und Handeln, obgleich sie Menschentown als freien Stadtbereich, wenn auch unter Tirnons Fittichen, betrachten. Viele *Tirnisten* sind tormagläubig. Etliche von ihnen sind Mitglieder monarchietragender Gruppierungen, teils auch Adlige aus *Adelshäusern der Macht*.

b) Ihnen gegenüber steht die Mehrzahl der Menschentowner, die entweder unpolitisch zum angrenzenden Tirnon stehen oder Menschentown als selbstbestimmten Bezirk der Menschen sehen, teils mit dem Reich Brom sympatisieren und in radikalerer Form gar die Gruppierung der *Südanarchisten* unterstützen.

Weiteren Einfluss auf die Bewohner üben die Handelskontore<sup>79</sup> im Hafenbereich, die Handwerkerzusammenschlüsse und teils auch irre Zeitgenossen<sup>80</sup> aus.

Die *Ordnungshüter*, eine 300-Mann-Miliz, hat alle Mühe, den in den letzten Jahren aufgekommenen Drogenkonsum in den Griff zu bekommen. Zudem steigt die Beschaffungskriminalität, vor allem kleinere Einbrüche.

Auch Mitglieder anderer Rassen tummeln sich auf den Marktplätzen. Die Hauptwege laden Taschendiebe ein, ob des Gedränges im Durchgangsverkehr zwischen den Towns.

In Menschentown schlossen sich Handwerker verschiedener Gewerke zusammen, um ihre Dienste aus einer Hand anzubieten. Viele von ihnen verdienen nebenbei mit illegalen Geschäften ein Zubrot. Die Kontaktphrase hierfür: „*Einmal Schloss wechseln*“, ist ein geflügeltes farbenhafener Wort für jedwede Untergrundaktivität.

Die Regentin von Menschentown, *Nadia Kornmeister*, leitet gleichzeitig die tirnonsche Schneidergilde, die sich stark von der illegalen Arbeit der

---

<sup>79</sup> Traditionell stellen die Handelskontore den Hafenmeister. *Hafenmeister Trot Garn* berät den *Rat der Rassen* bei Handelsfragen der See. Er ist gleichzeitig oberster Steuereintreiber für Güter, die im Hafen eintreffen.

<sup>80</sup> Zweifelhafte Bekanntheit hat der Marktplatzprediger *Bernt Hockisch* erlangt. Seine Anhänger, die *Hocklinger*, meinen die Reinheit der Menschheit müsse aufrechterhalten werden, indem alle anderen Rassen vernichtet werden müssten und auch Menschen, die sich diesem Ideal nicht verschreiben würden, müssten eliminiert werden. *Bernt Hockisch* war einst angesehener Hofschreiberling in Tirnon, dessen Pamphlete aber irgendwann so radikal wurden, dass selbst die tirnonsche Erbmonarchie ihn nicht mehr dulden konnte, da er von einem neuen Tirnon faselte, dessen Bauernheere den gesamten Kontinent Anron unterwerfen würden. In Menschentown finden seine Thesen – wenn auch nur bei wenigen – Gehör, die den