

I. Die Dunkelelfstadt T´Wolloch - vor ihrem Fall im Jahr 1046

Geschichte der Stadt

Die größte Stadt unter Anrons Tageslicht, **T´Wolloch**, beherbergt 30.000 Dunkelelfen.¹ Sie liegt etwa 2 km unterhalb der Erdoberfläche.

Eine dunkelelfische Familie, deren Mitglieder aus *Narsons* Toren stammten, entflohen dem oberweltlichen Kampfgeschehen. Sie suchten eine Höhle, die zu Ehren der Spinnengöttin mit intrigantem Leben gefüllt werden sollte.

Die Familie T´Wolloch gründete die Stadt und benannte sie nach ihrem Familiennamen. Dunkelelfenfamilien aus anderen Teilen El-Anrons sahen in T´Wolloch eine Möglichkeit den Schutz einer Stadt zu erhalten, sich in die Häuserhierarchie einzufügen und um die Gunst der Spinnengöttin zu buhlen. T´Wolloch prosperierte.

Nach 300 Jahren endete die Herrschaft des *Hauses T´Wolloch*. Einige Töchter-Priesterinnen, der Mutter Oberin *Jane T´Wolloch* hatten sich von Spinnengöttin abgewendet und begannen andere, teils teuflische oder oberweltliche, Götter zu ehren. Vier andere Adelsfamilien der Dunkelelfen schlossen sich zusammen und zerstörten das *Hause T´Wolloch*. Gerüchten zufolge entkamen dennoch einige Adlige dem Inferno. Als immerwährende Drohung sich der Spinnengöttin abzusagen, blieben Teile der Ruinen des Hauses dauerhaft erhalten (Nordost-Ruinen).

Es wäre der Reihenfolge der Häuser nach, das *Hause Waerbani* an Stelle von T´Wolloch als vorsitzendes *Hause T´Wollochs* getreten, doch verzichtete *Waerbani* zugunsten des *Hauses Radyshorn´ett*. Im Gegenzug erhielten die *Waerbanis* den Vorsitz sämtlicher Schulen der arkanen Magie.

Die Herrschaft der *Radyshorn´etts* stand unter einem schlechten Stern. Die zentrale Lage des Hauses bot nicht den Schutz des Stadtrandes. Das *Hause Radyshorn´ett* war von majestätischer Größe, 19 Hohepriesterinnen dienten dem Wohle der intriganten achtbeinigen Hybridgöttin. Das Haus hielt den Vorsitz in der Kämpfer- und Priesterakademie inne. Doch war es eine Zeit, in der es *Radyshorn´ett* danach verlangte, als einziges großes Haus zu existieren. Man baute drei- bis vierfache Zäune um das prächtige Anwesen. Es sandte vom Stadtzentrum purpur und rot leuchtende Spinnenreflektionen über die Höhlendecke und um bewohnte Stalagtiten. Die Wanderungen der Lichtkegel blendeten gar Bewohner anderer Häuser.

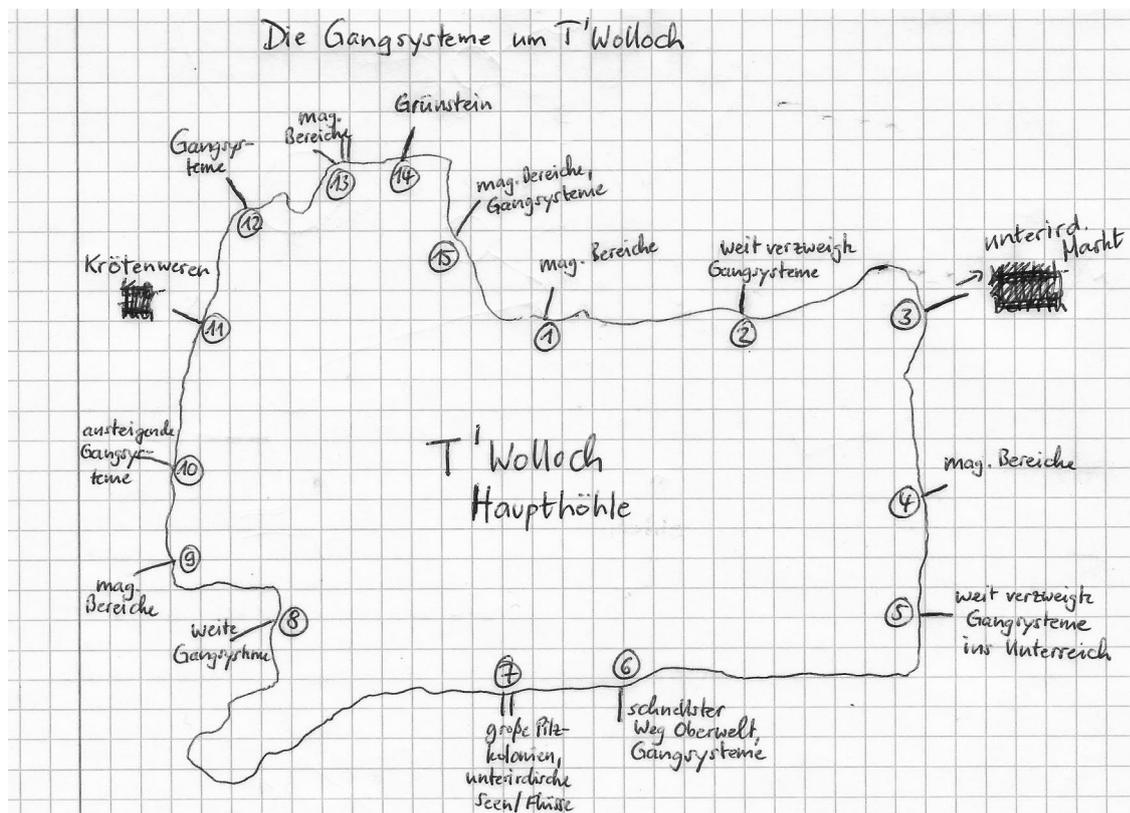
¹ Dunkelelfen ist der Überbegriff, der sich auf alle Elfen bezieht, die einst in anderen Materialwelten in tiefen lichtlosen Höhlen hausten. Auf verschiedenen Planeten entwickelten sie eigene Kulturen, in denen sie meist eine intrigante Spinnengöttin unter verschiedenen Namen ehrten. Etliche Dunkelelfen haben eine nachtschwarze oder aschfahle Haut, während andere im künstlichen unterirdischen arkanmagischen Licht eine bläulich durchsichtige Haut entwickelten, die Adern und Fleisch darunter erkennen lässt. Kinder aus der Verbindung verschiedenhäutiger Dunkelelfen prägen nur einen dieser Hauttypen aus. Bei Hohepriesterinnen ist es beliebt, sich Tattoos aus anderen Hauttypen stechen zu lassen.

Schließlich verlangte die Mutter Oberin *Radzae Radylshorn'ett* vom Hause *Waerbani* etwa um das Jahr 776, das Haus sollte sich ihre Macht unterwerfen, oder werde untergehen. Diese Drohung wiederholt sie zweimal. Die *Waerbanis* hüllten sich in Schweigen. Sie waren das kleinste der adeligen Häuser, doch waren sie der arkanen Magie nicht unbegabt.

So zog am 7.7.777 die größte Armee von Dunkelelfsoldaten, die jemals in T'Wolloch gesehen war, auf das Haus *Waerbani* zu. Finsternis umhüllte das Anwesen der *Waerbanis*. Gespenstische Stille herrschte um die Mauern. *Radylshorn'ett* befahl anzugreifen. Dunkelelfsoldaten und abertausende Sklaven strömten in die Schwärze. 7 Tage und 7 Nächte umrandete das Anwesen der *Waerbanis* Dunkelheit, bis die ersten Feenfeuer T'Wolloch wieder beleuchteten.

Weder Herrin noch Sklave aus dem Hause *Radylshorn'ett* wurde jemals wieder gesichtet. Es schien, als seien alle Bewohner des Hauses spurlos verschwunden. Auch dort, wo einst das prächtige Anwesen des Hauses *Radylshorn'ett* währte, gähnte eine unheilvolle Leere. Qualm in Form gigantische Riesenspinnen stieg aus den Ruinen sieben weitere Tage und Nächte lang auf. Die Herrschaft des Hauses *Radylshorn'ett* hatte geendet.

Abermals verzichtete das Haus *Waerbani* auf den Vorsitz der Stadt, wiederholte jedoch seinen Anspruch auf den Vorsitz sämtlicher Ausbildungen in der arkanen Magie. Das damalige dritte Haus *Naefin'Ken* übernahm den Vorsitz. Seitdem währt die Herrschaft der *Naefin'Kens*.



II. Die Häuser von T´Wolloch²

1. Naefin´Ken (Vorsitz Council³, Council, adelig, Vorsitz *Göttliches Netz*⁴)
2. Waerbani (Council, adelig, Vorsitz *Arkanetz*⁵, Uhrwartung)
3. Balandrael (Council, adelig)
4. Ly´Min (Council, adelig, Verkauf von Fisch)
5. T´Siviel (Council, adelig, Vorsitz die Grube)
6. Xa´Naqar (Council, adelig, Vorsitz die *Kraftnetz*⁶)
7. G´Spendava (adelig)
8. Ol´Oldreth (adelig)
9. Tor´Vlator (adelig)
10. J´Lund (adelig)
11. Ryndarriav (adelig)
12. Me´Zadreth (adelig)
13. Fe´Ar´Hul (adelig)
14. Ar´Hnev (adelig)
15. Spendava (adelig)
16. Vezakoth (adelig)
17. Bengardin (adelig)
18. Zelkevek (adelig)
19. Dalclath (adelig)
20. He´Yndin (adelig, Verteilung von Fleisch)
21. Aalval
22. Hüryn
23. F´Cael´Lach
24. Valenym
25. Xa´Jorn

² in Klammern Funktionen / Posten der Häuser.

³ Der Council ist die Regierung T´Wollochs. Ihm gehören die führenden Mutter Oberinnen der ersten sechs adligen Häuser der Stadt an, wobei den Councilvorsitz immer das 1. Haus innehält.

⁴ Das *Göttliches Netz* ist der Haupttempel der Spinnengottheit und Ausbildungszentrum für Jungpriesterinnen. Im *Göttlichen Netz* erhalten Priesteranwärterinnen und Hohepriesterinnen ihre Weihe, so sie denn nicht aus dem Zirkel der Priesterschaft ob eines ungehörigen gotteslästernden Verhaltens auszuschließen sind und in eine finstere Zwitterform, ein Hybridwesen aus Dunkelelf und Spinne verwandelt werden.

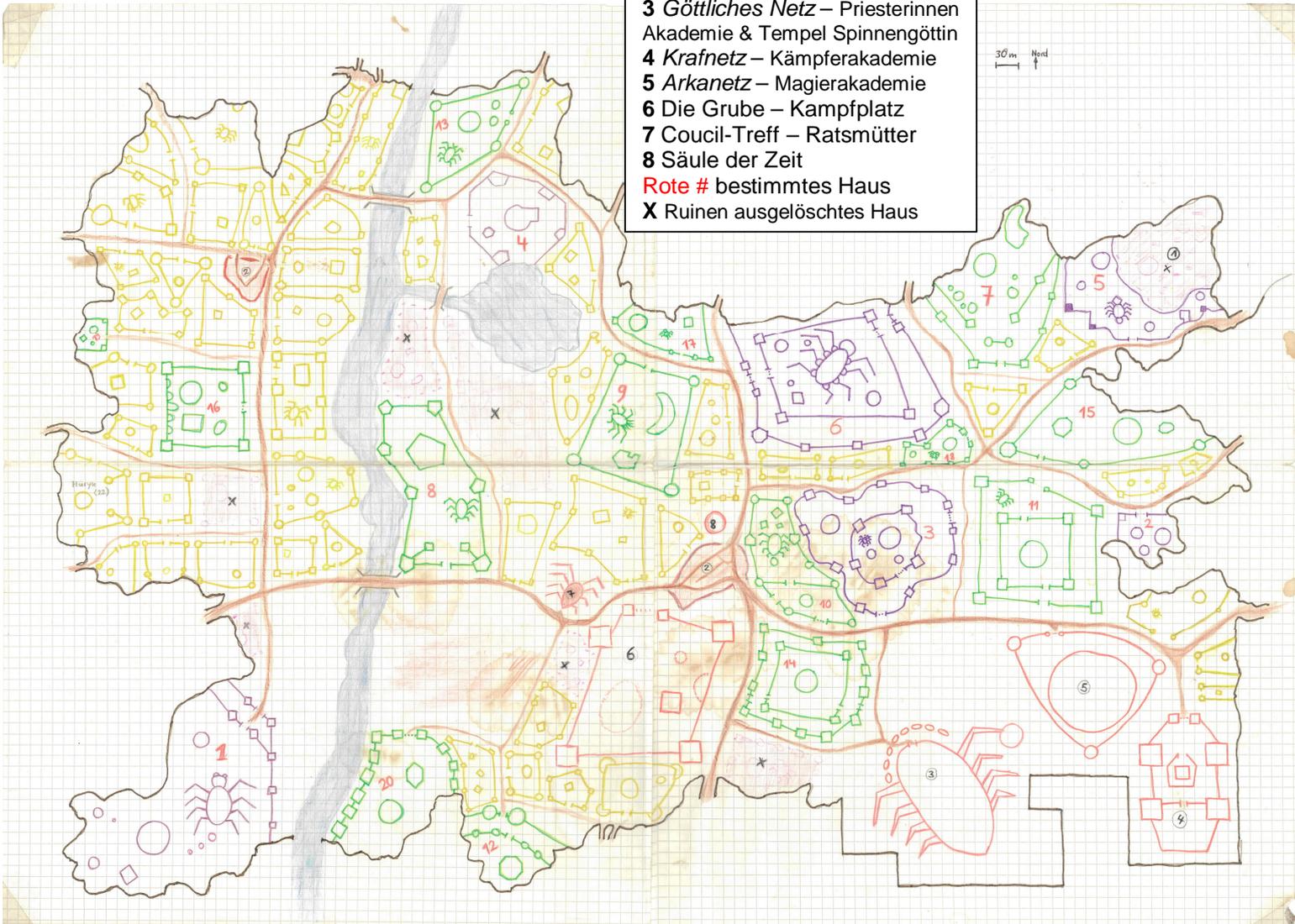
⁵ Das *Arkanetz* ist das arkane Forschungszentrum von T´Wolloch. Hier werden arkan begabte Dunkelelfen unterrichtet. Alle Dunkelelfen der Stadt erlernen hier während ihrer Jugend einige Basiszauber. Das *Arkanetz* beherbergt neben Laboren, Bibliotheken und Beschwörungsräumen auch die Privaträume arkaner Lehrmeister, die in unterschiedlichen Bereichen arkane Künste unterrichten.

⁶ Das *Kraftnetz* ist die Kämpferakademie T´Wollochs.

- 26. Freiansyth
- 27. Olgroth´shorn
- 28. Me´Grindekal
- 29. Brachor´del´thyshov
- 30. Vystra´tor
- 31. Omgroen´sh´Waun
- 32. Kaer´Tlynd
- 33. Shyrwolloch
- 34. Larvathar´del´shyr
- 35. Do´Lycthan´Elaen

T´Wolloch

- 1 Ruine des Hauses T´Wolloch
- 2 Marktplatz
- 3 Götliches Netz – Priesterinnen Akademie & Tempel Spinnengöttin
- 4 Krafnetz – Kämpferakademie
- 5 Arkanetz – Magierakademie
- 6 Die Grube – Kampfplatz
- 7 Coucil-Treff – Ratsmütter
- 8 Säule der Zeit
- Rote # bestimmtes Haus
- X Ruinen ausgelöschtes Haus



III. Wichtige Persönlichkeiten von T´Wolloch:

Shyntlara Brundyth Naefin´Ken (1), Vorsitz Council, Oberin der Naefin´Kens: Hohepriesterin Spinnengöttin

Shyntlara ist eine dominante arrogante Herrscherin. Sie ist diplomatisch geschickt und versteht es bestens sich gegen ihre aufstrebenden Töchter durchzusetzen. Nicht wenige opferte sie der Spinnengöttin, sei es, in dem sie ihre Töchter auf Oberweltmissionen schickte oder in diplomatisch ausweglose Situationen mit Konkurrenzhäusern verwickelte. Shyntlara ist sich der überragenden Stellung ihres Hauses bewusst und weiß aufkeimende Konflikte für sich auszunutzen. Das Verhältnis des Hauses Naefin´Ken zu den anderen Adligen ist völlig neutral, außer gegenüber dem Hause Xa´Naqar, gegen das sie eine Abneigung hegt, wegen des riesigen Tempels auf deren Grundstück. Shyntlara fürchtet im Geheimen die Macht des Hauses Waerbani, wagt jedoch nicht offen dagegen vorzugehen. Shyntlaras ständige Begleitung ist eine intelligente Schattenreichspinne, die ihr als Reittier dient.

Larynda Naefin´Ken (1), Vorsitz *Göttliche Netz*: Hohepriesterin Spinnengöttin.

Larynda hat sich damit abgefunden, loyales Mitglied ihres Hauses zu sein, solange Shyntlara geschickt regiert. Als Vorsitzende des *Göttlichen Netz* rangiert sie weit oben in der Gunst Spinnengöttin. Sie ist charismatisch und wunderschön. Die Prüfungen der Hohepriesterschaft übernimmt sie mit besonderer Sorgfalt. Hohe Durchfallquoten und ein darauf folgendes Leben als Spinnenhybride treffen viele Dunkelelfinnen, was die besonders intensive Beziehung aller Hohepriesterinnen T´Wollochs zur Spinnengöttin erklärt.

Natrae Waerbani (2), Oberin Waerbanis: Priesterin Spinnengöttin, Zauberin

Natrae ist die gefürchtetste aller Oberinnen von T´Wolloch. Sie wirkt alterslos, doch ist sie bereits über 800 Jahre alt und steht dem Hause Waerbani seit über 500 Jahren vor. Bei Counciltreffen spricht sie wenig, hält sich aus allem diplomatischen Intrigenkram heraus. Ihr Interesse gilt der Forschung und dem Machterhalt durch Furcht. Natrae hat kein Interesse das Haus Naefin´Ken zu stürzen. Das einzige Problem dieses Hauses ist es, dass sie nicht sonderlich hoch in der Gunst von Spinnengöttin steht, und regelmäßig die wenigen Töchter opfert, um so nicht befürchten zu müssen irgendwann abgesetzt zu werden. Man munkelt, sie habe niemals den Test zur Hohepriesterschaft absolviert.

Belgos Waeglozz Waerbani (2), Leiter Magierakademie *Arkanetz*: Zauberer

Belgos ist mittlerweile mehr mit der Leitung der Akademie und der Überprüfung des Wissensstandes von Magiern anderer Häuser beschäftigt, als dazu zu kommen, zu forschen. Seine Brüder leiten die 8 verschiedenen Schulen der Magie im *Arkanetz* und besitzen fast alle ebenbürtige magische Kenntnisse. Belgos hat (illegalerweise) im Auftrag der Mutter Oberin begonnen, Tunnelsysteme unterhalb des eigenen Hauses, tief hinein unter die Haupthöhle T´Wolloch anzulegen. Dort verstecken sich die schier endlosen Folterkammern, in denen die Sklaven des Hauses Waerbani auf Erlösung hoffen. Belgos ist stets darauf bedacht, den autonomen Einfluss der Magierakademie zu sichern. Außer einigen wenigen Mutter Oberinnen wagt es niemand sich mit ihm anzulegen. Er besitzt ein beachtliches Arsenal selbst entwickelter Angriffszauber, die speziell darauf abgestimmt sind, Priester(innen) zu vernichten. Belgos duldet keine Konkurrenz mächtiger arkaner Magiebegabung anderer Häuser.

Relonor Waerbani (2), Uhrwartung: Zauberer und Assassine.

Relonor hat die dankbare Aufgabe alltäglich die Uhrzeit zu überprüfen. Ansonsten führt Relonor ein relaxtes Leben und ist meist *Zum Tentakelfresser* oder in der Grube anzutreffen, wo er sein Gold mit Glücksspielen verdient. Der Gassenkenner Relonor plaudert selbstbewusst mit anderen Dunkelelfen ohne Rücksicht auf deren (meist niederes) Renommee. Er gewinnt oft in illegalen Glücksspielen, bei denen er darauf setzt, welches Haus wohl als nächstes vernichtet wird. Es heißt, einige Dunkelelfen bestimmter Häuser hätten T´Wolloch fluchtartig verlassen, nur weil Relonor auf ihr Haus gesetzt habe.

Sabrae Ly´Min (4), Fischhandel: Hohepriesterin Spinnengöttin

El-Anron – Buch 2 – Kapitel III: T´Wolloch II (Dunkelelfstadt)

Sabrae gilt als die grausamste aller Herrscherinnen. Sie verabscheut alle und alles außer der Spinnengöttin. Sie kontrolliert den See und den Fluss, wo echsenartige humanoide Sklaven riesige Lachsfarmen angelegt haben. Sabrae liebt sadistische Spiele, bei denen außerhalb T´Wollochs gefangene Spinnenhybride in abscheulichen Zeremonien der Spinnengöttin geopfert werden. Bei diesen Spektakel Furcht in die Gesichter ihrer Opfer zu zaubern, beherrscht sie mit äußerster Perfektion. Sie liebt es, ihren Töchtern ellenlange Predigten über Spinnengöttin zu halten, wobei sie nicht davor zurückschreckt, am Ende des Zeremoniells die eigene Tochter zu opfern.

Durdyn T´Siviel (5), Vorsitz Grube: Krieger, Waffenmeister

Durdyn ist das was man einen „gemütlich Dunkelelfkrieger“ nennen könnte. Er führt die Grube weniger, als dass er Aufgaben delegiert. Er ist oft in seinem kleinen Privatgemach in einem Turm oberhalb der Grube anzufinden. Dort befindet sich auch sein kleiner Harem, in dem sich ausschließlich oberweltliche Elfinnen und Menschenfrauen räkeln. Durdyn hat die geniale Idee ins Leben gerufen, dass der jeweils Jahrgangsschlechteste der Kämpferakademie ihm als Haremswächter zu dienen hat. Durdyn ist gewitzt und charismatisch und geht soweit wie möglich den Mutter Oberinnen der Stadt aus dem Weg. Er selbst amüsiert sich oft von seinem Aussichtsturm an den Grubenkämpfen. Durdyn ist im Besitz mehrerer magischer Gegenstände, die das unterirdische Leben erleichtern.

Nym Elpragh Xa´Naqar (6), Vorsitz Spinne: Krieger

Nym ist der wahrscheinlich älteste männliche Dunkelelf in T´Wolloch. Als militärisch erfahrener Führer vertrauen ihm viele Mütter Oberinnen. Er hat mehrere Kriegszüge an die Oberwelt geleitet. Nym kämpft mit einem Oberweltkrummsäbel und einem Bastardschwert, das Glück bringt. Sein Ton ist rüde und auf völlige Unterwerfung gerichtet. Nym pflegt zu adligen Damen mehrerer Häuser Kontakte als „Samenspender“.

Jhulae He´Yndin (20), Fleischverteilung: Hohepriesterin Spinnengöttin

Jhulae ist eine dümmlich Mutter Oberin, die über ein für ihre Hierarchieposition in T´Wolloch riesiges Haus herrscht. Ihre Position ist ständig durch ihre aufstrebenden Töchter gefährdet, doch hat sie bisher alle Versuche abgesetzt zu werden, abgewehrt. Das Haus He´Yndin ist in T´Wolloch für die Verteilung von Unterweltwildfleisch in der Stadt zuständig.

Dipree „Cobra“ Balandrael (3), gefürchtetster Krieger

Dipree wird in ganz T´Wolloch nur die „Cobra“ genannt. Er ist ständig mit 3 Bastardschwertern ausgerüstet, von denen eines auf Wunsch in eine Riesenkobra verwandelt werden kann, wenn er 1 Runde damit gekämpft hat. Dipree hat noch nie einen (fairen) Zweikampf verloren. Seine anderen Zwillingbastardschwerter sind je urböse Waffen mit eigenem, dämonisch geprägten Willen.

Ilmryn J´Lund (10), Wirt „zum Tentakelfresser“: Zauberer und Unterhalter

Der Gasthof *Zum Tentakelfresser* ist der einzige Gasthof der Stadt. Er liegt am nördlichen Markt. Er bietet Stallplätze für Echsen, Pferde und reithunde. Ilmryn weiß von Dingen die in der Stadt geschehen meist bevor die davon negativ betroffenen Häuser es auch nur ahnen können. Hier werden die wenigen „ausländischen“ Besucher wie Gnome der Tiefe (eher selten), Finsterzwerge oder andere Unterwelthumanoide beherbergt. Ilmryn gilt als scharfsinniger Denker, der beinahe jährlich das „Schok-Lol“ Turnier gewinnt, ein Spiel ähnlich dem Schach. Nylunum Zelkevek ist oft hier anzutreffen.

Baragh Xa´Naqar (6), Bester Echsenreiter, Erkunder der Unterwelt

Baragh ist einer der wenigen Dunkelelf, der das Töten und die grausamen Sitten seiner Rasse verabscheut. Baraghs Hauptaufgabe hat er sich selbst demnach nach außerhalb der Stadt verlegt, er kundschaftet die Umgebung nach potentiellen Feinden aus. Er vertreibt diese und tötet nur in Notwehr. Gerüchten zu Folge sollen sämtliche Echsen der Stadt auf sein Kommando hören, selbst wenn diese zu anderen Häusern gehören. Um Zwistigkeiten aus dem Weg zu gehen vermeidet Baragh jedoch eine solch offene Konfrontation. Baragh trägt eine Trillerpfeife der Herrschaft über Echsenwesen. Baraghs

El-Anron – Buch 2 – Kapitel III: T´Wolloch II (Dunkelelfstadt)

Lanze stammt von der Oberwelt; in die Spitze sind tormaische Gebetstexte in runenhafter Miniaturschrift gearbeitet, die bei Treffern auf Metall heiß aufglühen.

Dinin Bengardin (17), Wahnsinniger: Nekromant und Erzmagier

Dinin ist einer der Überlebenden des Hauses T´Wolloch. Er hasst andere adlige Häuser und generell alles Leben. Dinin ist völlig verrückt und umgibt sich ständig mit verschiedensten untoten Dienern und magischen Konstrukten. Dinins Leibgarde sind drei Knochengolem. Dinin besitzt mehrere wertvollste magische Gegenstände. Seine gesamte Geschichte sei an anderer Stelle erzählt.

Nylunum Zolond Zelkevek (18), Anführer „der 5“: barbarischer Krieger, Auftragsmörder

„Die 5“ sind ein Trupp männlicher Dunkelelfkrieger/-diebe, die es sich zur Aufgabe gemacht haben Aufträge anzunehmen, die für die Häuser diplomatisch „zu heikel“ sind. Nylunum ist oft in *Zum Tentakelfresser* anzutreffen. Nylunum führt ein intelligentes Henkerschwert, das schon viele Humanoide um ihren Kopf brachte. Man munkelt, das Schwert beherrsche sowohl Nylunum, als auch „die 5“.

Triel Fe´Ar´Hul (13), Oberin Fe´Ar´Hul, Vampirin, Lebenssafttrinkerin, Priesterin Spinnengöttin

Triel ist verwegen und trifft selten mit anderen Oberinnen zusammen. Das Haus hat keine besonders guten diplomatischen Beziehungen zu anderen Häusern, doch besitzt es die größte Armee an Untoten. Niedere Häuser wagen es daher nicht Fe´Ar´Hul anzugreifen. 7 ihrer 8 Töchter sind selber Vampire, während die achte regelmäßig unter Einfluß der Dominierung der Vampire steht und die „lästigen diplomatischen Pflichten“ wahrnimmt. Das Haus Waerbani ist das einzige, das vermutet oder gar weiß, dieses Haus werde von einer Untoten regiert, sich aber auch nicht sonderlich darum kümmert. Wachen des Hauses sind mehrere Nachthexen, untote Feuerpferde und Zombies. Triel überfällt gerne Dunkelelftrupps außerhalb T´Wollochs, um die leeren Blutgefäße aufzufüllen.

Kalannar Hüryn (22), (als Dunkelelf verkleidet), gnomischer Illusionist

Kalannar ist von den Gnomen der Tiefe ausgesandt, Informationen über Dunkelelfaktivitäten zu sammeln. Er tritt als dümmlicher Magier des Hauses Hüryn auf, dessen geringer Intellekt ihm anscheinend weiterreichende magische Aktivitäten verwehrt. Kalannar hütet sich vor den Magiern des Hauses Waerbani. Er ist oft im *Zum Tentakelfresser* anzutreffen.

Statistische Daten:

62 Häuser, davon 20 adlige, davon 6 im Council (Rat der Stadt) vertreten

Einwohner: 30.000 Dunkelelfen

Handel: kaum, mit Finsterzwerge hauptsächlich Waffen und Nahrung

(Staats-) Religion: Spinnengöttin

IV. Besonderheiten von T´Wolloch:

T´Wolloch ist nicht in jeder Hinsicht eine typische Dunkelelfstadt. Sicherlich bestimmt auch hier die Priesterschaft der Spinnengöttin und Einordnen unter die Hauszugehörigkeit das gesellschaftliche und politische Leben.

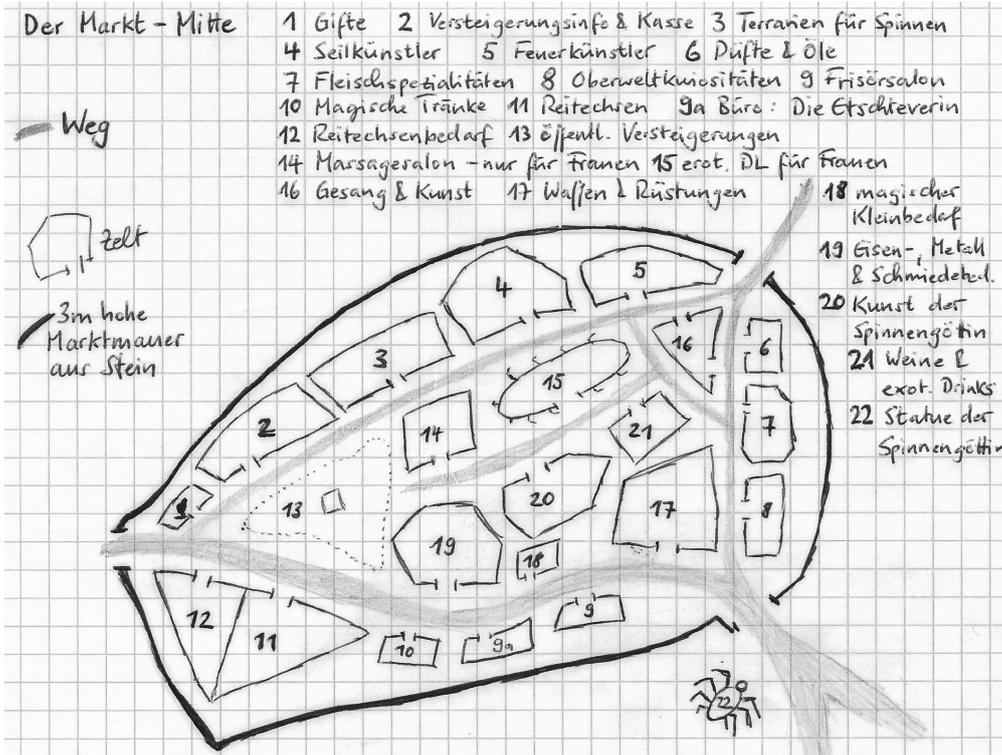
Es herrscht ein Matriarchat vor, das die führenden Council-Mütter dominant vorleben. Nur Frauen dürfen Häuser anführen und Priesterinnen der Spinnengöttin werden. Sie sind die angesehensten T´Wollochianer. Männlicher Dunkelelf zu sein, ist ein hartes Los. Männer haben zu gehorchen. Sie dürfen Dunkelelfinnen nur anblicken, wenn es ihnen befohlen wird. Da die Alterspanne der Dunkelelfen (bis 800 Jahre) sehr hoch ist, entwickeln vor allem männliche Dunkelelfen wunderliche Eigenschaften, da sie viel Zeit eingepfercht in Kerkern oder demütiger Arbeit zuzubringen haben, so sie nicht ihre Körper stählen, um den Frauen zu gefallen. Nicht selten werden männliche Dunkelelfen, die ihre Herrinnen nicht befriedigen können, nicht spüren oder sonstwie Ungehorsamkeit an den Tag legen, auf törichte, gefährlichen Missionen geschickt oder der Spinnengöttin geopfert.

Die Magierakademie (*Arkanetz*) bildet einen mehr oder weniger vom politischen Geschehen separiert operierenden Machtbereich, der hauptsächlich vom Hause Waerbani genutzt wird, um genau über den Fortschritt der arkanen Fähigkeiten anderer Häuser informiert zu bleiben und um junge arkane Talente zu erkennen und dem eigenen Hause zuzuführen. In dieser Hinsicht sind die männlichen adligen Mitglieder des Hauses Waerbani (alle Magier) loyal ihrer Mutter Oberin gegenüber, solange der Freiraum für Forschung besteht, d.h., der Einfluss der Priesterschaft innerhalb der Magierakademie auf ein Minimum reduziert wird. Im Besonderen die sehr spinnengöttin-treuen Häuser verachten dieses Machtinstrument des Hauses Waerbani. Bislang wagte jedoch niemand, den autonomen Status des *Arkanetzes* in Frage zu stellen. Ausgebildete in arkaner Magie aus T´Wolloch sind auf ganz Zerogo gefürchtet wegen der hier entwickelten Zauber, die in weiten Teilen El-Anrons unbekannt sind.

Offiziell besteht in T´Wolloch das Verbot, die Stadt mit Tunneln zu unterhöhlen. Die Durchsetzung dieses Verbots obliegt gleichermaßen den führenden Council-Müttern sowie dem Vorsitzenden der Magierakademie. Bislang hat es wenig Wirkung gezeigt, da viele Häuser aufgrund von Platzmangel innerhalb von T´Wolloch ihre Häuser um Kerker und Sklavenlager in Tunneln erweitern. Man munkelt, das Haus Waerbani verfüge über gewaltige, tief gelegene Tunnelsysteme, die auch einen direkten Zugang zwischen dem Hause Waerbani und der Magierakademie ermöglichen.

Die Marktplätze und die Grube prägen das gesellschaftliche alltägliche Leben. Auf beiden Marktplätzen sind schwarzplanige Zelte aufgebaut. Ihre Zeltwände und Decken zieren leuchtende Symbole – vorwiegend von Spinnen und Runen.

Der Markt-Mitte [#Marktkarte, Name (Haus#), Beschreibung]: **1 Olivviira Ryndarriav** (11) veräußert Giftiges in Döschen, Reagenzgläsern oder als Tinkturen. **2 Riliare**



Naefin'Ken (1)

beüßt gewissenhaft die Einnahmen aus den wöchentlichen Sklavenauktionen. **3 Shyanne**

Naefin'Ken (1) stellt in ihren Terrarien die prächtigsten Spinnenvariationen aus, wobei exotische Exemplare dem Verkauf an Hohepriesterinnen vorbehalten bleiben.

4 Alak Dalclath (19)

bietet Seilkunstbedarf; nebst soliden oberweltlichen Hanfseilen finden auch spinnwebgedrehte Stricke ihre Abnehmer. **5 Zorn Ar'Hnev** (14) bietet Kundinnen Flammenspeiendes. **6 Shurdrira Me'Grindekals** (28) Düfte, Öle, Wässerchen, Salben und Räucherstäbchen veredeln jedes Tempelinnenambiente und stimmen die Spinnengöttin gnädig. **7 Wearva He'Yndin** (20) bietet neben gepökeltem Rethwelkotelett (Unterweltwild) auch edle, oberweltliche Hausschweinschwarte. **8 Omorezz Tor'Vlator** (9) zeigt Kurioses von oben wie Regenbekleidung, ausgestopfte Vögel oder Torferde im Eimer. **9 Nadal Vystra'tor** (30) stutzt Haare, gelt Mähnen und zupft Unansehnliches aus der Haut. **9a** Das Büro der Abenteurergruppe „Die Etschteverin“ hält meist der Sekretär **Friz'zat Aalval** (21) besetzt. **10 Quid Vezakoth** (16) preist simple magische Tränke von der Stange an. **11 Malagar Xa Naqar** (6) bietet Reitechsen, nebst Saugstärkeprüfung der Höhlenreittiere. **12 Queven Xa Naqar** (6) weiß die Reitechse von Welt mit Decke, Sattel, Sattelpads, Halfter, Steigbügel und Riemen auszustatten. **13 Riltrae Naedin'Ken** (1) vermag es verkaufsfördernd auch dem schwächsten Kobold noch hervorragende Sklaveneigenschaften anzudichten. **14 Daegloth Balandrael** (3) entknotet Spannungen in Schulter, Nacken und Arm einer Spinnengottverehrerin. **15**

Ryh'Laund Xa'Jorns (25) vermittelt der Spinnenpriesterin von Rang diskret Herrenbesuch oder bietet im zelteigenen Keller der Dame das, wonach sie sich zehrt. **16 Trael Bengardin** (17) lässt ihre Gäste bei Gesang und Kunstvollem abends dem intriganten Alltag entfliehen. **17 Bruenhyrd Balandrael** (3) hält eine kleine Auswahl an Rüstungen und Waffen vor. **18 Warrison Waerbani** (2) bietet schwachmagische Alltagserleichterungen und vermittelt machthungrige Kunden an Lehrmeister seiner Familie im *Kraftnetz*. **19 Ryslad Xa'Naqar** (6) biegt Opferdolche krumm, hämmert den Steigbügel zurecht und verscherbelt Rohmetall. **20 Wyndra Ly'Min** (4) offeriert handgearbeitete Statuetten der Spinnengöttin zu horrenden Summen. **21 Alaun'niira Ol'oldreth** (8) Oberweltweine, Zwergenschnäpse und Orkbiere punkten mit Fremdheit. **22** Majestätisch, steinern, 5m gen Höhlendecke ragend: Ein *Abbild der Spinnengöttin*.

Der (kleine) Markt-Nord beherbergt in der Steinsäule **1** das einzige Gasthaus der Stadt: „Zum Gedankenfresser“, dessen erste Etage ein wenig an einen oberweltlichen Pub erinnert, während darüber Gäste – es sind wenige, fast nur

wagemutigste Händler – Tisch, Bett und Schrank im fensterlosen Kabuff vorfinden, wobei es neben einer Schweberöhre auch Treppen zwischen den 8 gedrängten Stockwerken gibt. **2 ShriNeriye Olgroth'shorn** (27) bietet Snacks für zwischendurch wie honigsüße Katzenrippchen oder gepfeffertes Goblinohr

am Spieß. **3 Jysline Hüryn** (22) bietet getrocknete Pilze und Kräuter feil. **4 Calimar T'Siviel** (5) schient Arme, quetscht Eiter aus Wunden und formt Körper in lange im Voraus ausgebuchten Operationen neu. **5** Das Büro der Abenteurergruppe „Die 5“ hält meist der Bücherwurm *Valnorn G'Spendava* (7) besetzt. **6 Talabrina Kaer'Tlynd** (32) kennt die Vorlieben ihrer sadistischen Kundschaft; sie bietet: Daumenschraube, Mundsperr, dornenbesetzte Halsbänder, Stachelrolle für den Harnkanal, mehrschwänzige Peitsche und Brustreißer. **7 Molvara Dalclath** (19) verkauft oberweltliche Bücher, Pergamente und andere Schriftstücke. **8 Vuzlyn Vezakoth** (16) hält eine Auswahl an (berauschenden) Rauchkräutern vor. **9 Shyntlara T'Siviel** (5)

