



Kesselstadt ReiseFührer

Ein Führer über die Region,
Informationen über die Stadt und eine
Auswahl bestehender Hausregeln

Kesselstadt (Cauldron) (genannt: der Kessel)

Population: 4,500 Erwachsene (Große Stadt).
Gemischt (79% Menschen, 9% Halblinge, 5% Gnome, 3% Zwerge, 2% Elfen, 1% Halbelfen, 1% Halborks).

Wirtschaft: (3,000 GM Limit) Kaffee, Exotische Hölzer, Geschliffene Edelsteine, Obsidian, Farben, Gewürze.

Authoritäten: Statthalter Severen Navalant, männlicher Mensch; Terseon Skellerang, männlicher Mensch (Kommandant der Stadtwache).

Stadtwappen: Ein Auge in blaue Flammen gehüllt.



Beschreibung: Der Legende nach wurde die Stadt einst von Surabar Zauberweber gegründet. Die nächste größere Stadt ist Tashluta etwa 300 Meilen gen Osten. Nur wenige Wegstunden südlich liegt der Ort Rotklamm. Die Region liegt am Rande des Subtropischen Dschungels von Chult.



Die Gebäude der Stadt stehen eng beieinander. Sie sind aus Vulkangestein und Holz erbaut. Die Straßen sind aus schwarzem Kopfsteinpflaster. Der zentrale See ist Auffangbecken für die Abwasser der Stadt, aber die lokalen Kleriker reinigen das Wasser regelmäßig gegen Spenden. Kesselstadt ist von einer 15 Meter hohen Mauer aus schwarzem Malachit umgeben. Vier Straßen führen ins Innere. Je näher man dem See kommt, desto kümmerlicher werden die Gebäude und desto gefährlicher sind die Straßen. Die an der Stadtmauer gelegenen Anwesen gehören eher der Oberschicht und den Reichen Kaufleuten.

Kleinere Gassen verbinden die vier Hauptstraßen miteinander. Von außen nach innen sind das die Obsidian-, Magma-, Lava- und Aschenallee, welche konzentrische Kreise um den Kratersee darstellen.

Kesselstadt wird durch einen Statthalter regiert, der alle zwei Jahre neu gewählt wird. Zurzeit hat Severen Navalant diese Position inne, seine Periode endet in etwa 20 Monaten. Weitere wichtige Personen der Stadt

sind Terseon Skellerang, der Kommandant der Stadtwache, die Mitglieder des Stadtrats und die wenigen reichen Kaufleute Kesselstadts.

Steuern, Zölle und Bürgerschaft in Kesselstadt

Der Kessel ist ein Handelsposten und eine Stadt, in der Abenteurer häufiger anzutreffen sind. Deshalb sind die Steuern in der Stadt nicht ganz so hoch für Nicht-Bürger, wie man gemeinhin annehmen könnte.

Zölle

Nichtbürger werden mit Einfuhrzöllen belegt. Wer durch die Tore will, muss zunächst eine Gebühr bezahlen, die sich nach seiner Ausrüstung richtet. Im Stadthaus kann man allerdings ein Schriftstück bekommen, das Gegenstände von Steuern befreit. Dazu muss man diese Gegenstände allerdings eintragen lassen – es wird eine "Besitzurkunde" für jede Person angefertigt, in deren Besitz der Gegenstand nicht verzollt wird.

Steuern

Bürger müssen keinen Zoll bezahlen, dafür aber Steuern. An jedem Monatszehnten muss ein Bürger einen bestimmten Anteil seines Vermögens an den Steuereintreiber zahlen. Jeder Bürger wird aufgesucht; wer nicht angetroffen wird, dem wird eine Notiz überlassen, die ihn ins Stadthaus zitiert. Bis zum Zwölften muss der Bürger im Stadthaus erscheinen, oder ihm wird Besitz gepfändet.

Ausnahmen gibt es nur, wenn der Bürger nachweisen kann, dass er zum Zeitpunkt nicht in der Stadt weilte - Abenteurer werden gebeten, sich abzumelden, wenn sie die Stadt länger verlassen (geht am Stadttor, ebenso wie die Anmeldung).

Außerdem fällt eine Steuer bei jedem Handel zwischen Bürgern an - diese Steuer ist sonst durch den Zoll abgedeckt.

Andere Bürgerrechte

Bürger von Kesselstadt dürfen Häuser besitzen, in der Stadt Ämter bekleiden, und sind von den Zöllen ausgenommen. Sie erhalten Schutz von der Stadtwache. Das Bürgerrecht wird nach fünf Jahren zu einem Erbrecht. Das Bürgerrecht kann gekauft werden, wird aber verdienten Personen auch verliehen.

Währung in Kesselstadt

Kesselstadt benutzt Münzen, die in der Hauptstadt Tashluta geprägt wurden: Ringe (PM), Sonnen (GM), Monde (SM) and Sterne (KM).

Handelsbarren in 100, 500 and 1000 GM Ausführungen sind ebenfalls gebräuchlich.

Wichtige Orte in Kesselstadt

Tempel und Schreine

7- Kirche von Helm - das Flammende Auge

Der Tempel von Helm ist die wichtigste Kirche der Stadt.

Der Tempel ist ein zweistöckiger Bau aus weißem Marmor, mit blauen Venen aus Bergkristall durchsetzt. Vor den eichenen Doppeltüren stehen zwei Marmorstatuen von Kriegern, die ihre Streitkolben in den Himmel recken. Über den Türen steht in rußig-schwarzer Schrift wie eingebrennt: DIE NACHT KOMMT, UND MEINE WACHT BEGINNT. SIE SOLL NICHT ENDEN BIS ZUM MORGEN.

NSC: Sarcem Delasharn (Hohepriester), Jenya Urikas, Ruphus Laro, Alek Tercival (Paladin)

25- Das göttliche Zahnrad (Gond)

Das Göttliche Zahnrad ist der zweimächtigste Tempel in Kesselstadt. Aus seinem Inneren hört man immer Hämmern und Schrauben.

Der Tempel gleicht von oben einem Zahnrad: eine kreisförmige Halle in der Mitte ist durch vier Speichen mit einem äußerem Ring verbunden.

NSC: Asfelkir Hranleurt (Halbork, Hohepriester)

29- Kirche von Kelemvor: Der Finger

Dieser Tempel ist eines der größten Gebäude der Stadt. Da die Kleriker von Kelemvor aber manchmal etwas abgehoben scheinen, ist der Glaube nicht so beliebt wie noch in früheren Jahren.

Der Tempel ist aus schwarzem Malachit erbaut und besteht aus einem achteckigen Grundriss, der nach oben leicht zuläuft. Darüber erhebt achteckiger Turm in die Höhe, auf dem ein Baugerüst steht. Im Moment ist der Turm etwa 40 Meter hoch.

NSC: Embril Aloustinai (Hohepriesterin), Ike Iverson (Stellvertreter),

33- Rose des Morgens (Lathander)

Der Lathanderschrein ist ein schmaler Turm von 6 Metern Höhe. Bei Sonnenaufgang sammelt sich Licht in der Spitze und wird mit Spiegeln ins Innere des Schreins geleitet.

NSC: Kristof Jurgensen (Hohepriester)

Tavernen und Herbergen

9- Zum Schlüpfrigen Aal

Der Schlüpfrige Aal ist ein Wirthaus der Mittelklasse. Es ist sauber, lebhaft und zuverlässig. Der schlüpfrige Aal vermietet Zweier- und Viererzimmer.

Der Aal ist bekannt für seine guten Fischgerichte.

NSC: Joris Kerwig (Besitzer), Gryffon Malek (Barmann), Rogon (Zwergenkoch)

10- Der Höchste Sonnenstrahl

Der Höchste Sonnenstrahl ist ein exklusives Haus für Adelige und Reiche. Es ist ein efeubedecktes Haus in Form eines Kreuzes. Aus der Mitte entspringt ein hoher Turm, der über die Stadtmauern ragt. Ein graviertes Schild auf der Eisentüre: "D.H.S. – nur für Mitglieder".

Der Zutritt für diesen Club ist nur auf Einladung gestattet.

NSC: Renjin (Empfangschef)

14- Der Trunkene Morkoth

Der Trunkene Morkoth ist ein Wirthaus der gehobenen Klasse. Es gehört der elfischen Adelligen Ophelia Knowlern. Der Morkoth vermietet Doppel- und Einzelzimmer.

Man kann sich Badezuber auf die Zimmer bringen lassen.

NSC: Lady Ophellha Knowlern, Halpeen Welvihk (Wirt)

15- Der Krumme Krug

Der Krumme Krug ist eine Taverne der unteren Kategorie. Es gibt keine Zimmer zu vermieten, nur eine Schlafstelle im Gemeinschaftssaal.

NSC: Rivek Mol (Wirt), Artus Shemwick (Koch)

19- Die Scheue Fee

Dies ist eine Taverne der gehobenen Klasse. Die Qualität der Speisen und Getränke wird nur noch durch den höchsten Sonnenstrahl übertroffen. Die Taverne ist im Besitz der Aslaxins.

22- Minutas Pension

Die Pension besteht aus einem niedrigen Haus, einer kleinen Hütte, und einem Schuppen, allesamt aus Holz gebaut. Dass sie zusammen gehören, erkennt man an dem Bild einer lächelnden Halbblingsfrau über den jeweiligen Eingangstüren. Man kann ein Zimmer, ein Viererzimmer oder den als „Ferienhaus“ umgebauten Schuppen mieten. Frühstück kostet 1 SM mehr und besteht aus einfachem Brot und Hartkäse/Wurst.

NSC: Minuta (Halbling) ist eine Frau mittleren Alters, die seit dem Tod ihres Mannes (ein Fischer) Zimmer vermietet.

Abenteurerausrüstung

12- Tygots Alte Sachen

Dies ist ein Einstöckiges Haus mit einer Wohnung in der oberen Etage. Im Erdgeschoss ist ein ordentlicher Laden voller kleinerer Kunstgegenstände: Vasen, Statuetten, kleine Möbel, Wandbehänge. Außerdem werden hier kleine Tonmodelle von Kesselstadts Gebäuden verkauft.

NSC: Tygot (Halbling)

17- Skies Schatzkammer

Dieser Laden verkauft allerhand magische Güter und Gegenstände. Skie, der Ladenbesitzer, ist ein halbelfischer Roter Magier aus Thay, wie un schwer an seiner Kleidung und seinem tätowierten Glatzkopf zu erkennen ist. Aufgrund seiner guten Beziehungen in die Heimat (man munkelt schon lange, dass er ein geheimes Portal in seinem Keller hat) ist es ihm möglich, schneller an bestimmte magische Dinge zu gelangen als andere Händler der Stadt.

Skie ist ein unangenehmer Zeitgenosse, der sich seiner monopolhaften Stellung sehr bewusst ist.

NSC: Skie Aldersun (Roter Magier, Halbelf), Ringelnatz (Pseudodrache)

19- Gurnezarns Schmiede

Dies ist ein offener Raum, nach oben hin von einem Holzdach bedeckt. Zu den Seiten hin stehen Regale mit Eisenwaren aller Art, die nachts in das Wohnhaus gebracht werden. An einem Blasebalg keucht ein junges Mädchen, während ein Zwerg mit nacktem Oberkörper an einem Amboss steht und hämmert.

NSC: Phalian Gurnezarn (Zwerg) ist ein ausgezeichnete Meisterschmied. Tabita ist ein zehnjähriges Waisenkind mit großem Talent für die Schmiedearbeit.

22- Weers Elixiere

Dies ist ein niedriger, breiter Turm aus schwarzem Malachit mit Fenstern aus Obsidian. Aus dem kleinen Schornstein dringt immer Rauch. Über der Eingangstüre ist ein Kessel zu sehen, in dem eine grüne Flüssigkeit blubbert.

Bei Vortimax Weer kann man allerhand magischen Tand aber auch den einen oder anderen mächtigeren magischen Gegenstand finden. Bekannt ist er aber wegen seiner Fertigkeit in der Alchemie und seiner arkanen Tränke.

NSC: Vortimax Weer ist ein alter geierköpfiger Zauberkundiger. Ein Kranz von weißem Haar sowie ein grauweißer Rauschbart ist ihm noch geblieben, und seine hagere Gestalt bewegt sich sehr präzise.

35- Westkies Kartenmarkt

Dies ist ein schmales Gebäude, das von außen so aussieht, als würde es jeden Augenblick zur Seite kippen, wisse nur noch nicht, zu welcher Seite. Über seine drei Stockwerke biegt sich das Haus in drei Richtungen, und mindestens die Hälfte der Steine sitzt nicht mehr ganz fest im Mauerwerk.

Im Kartenmarkt kann man Karten der Umgebung finden und eine Fülle von Büchern und Romanen.

NSC: Romana Westkie (Halbling)

38- Zanathors Ausrüstung

Zanathors Ausrüstung ist eigentlich nur ein großes Warenhaus mit einem Verkaufsraum. Ein kleiner Vorbau am Warenlager ist abgetrennt; hinter einer brusthohen Theke liegt der Zugang zum Hauptlager. Der Verkaufsraum ist durch eine Fensterfront von außen einsehbar; die Theke wird mit einem Rollgitter nachts verschlossen. Hier kann man alles Erstheden, was das Herz des Reisenden begehrt. Von Bettrollen, Zelten über Kletterausrüstung bis hin zu Verpflegung und Getränken.

NSC: Bjellkir Zanathor

Sonstige Gebäude

5- Stadthaus

Im Stadthaus hält der Statthalter Rat. Dort verbringt er die Tage und regiert die Stadt. Das Stadthaus ist ein großes Anwesen mit einem Wachturm zur Straße hin.

Im Erdgeschoß gibt es eine Eingangshalle und einen großen Saal, wo sich der Rat der Stadt trifft und Recht gesprochen wird. Im ersten Stock liegen einige Büros und Bibliotheken. Einmal im Monat empfängt der Statthalter Bittsteller - oft nimmt aber auch da sein engster Ratgeber, Fürst Vhalantru, seinen Platz ein.

NSC: Statthalter Severen Navalant, Fürst Vhalantru (Elf), Stadtwachen, Beamte

6- Garnison der Stadtwache

Die Garnison der Stadtwache ist ein mit Mauern abgegrenztes Areal. Die Mauern sind im Vergleich mit der Außenmauer "nur" drei Meter hoch und etwa ebenso dick. Auf der Mauer ist ein Wehrgang; die Ecken sind mit Wachtürmen besetzt. Im Inneren des Areals befinden sich ein großer Exerzierplatz sowie zehn große Wohnhäuser, eine Messe und das Anwesen des Kapitäns und seiner Offiziere. Die Stadtwache umfasst etwa 50 Männer und Frauen, die in 3 Schichten arbeiten – zu jeder Zeit sind mindestens 3 Patrouillen unterwegs.

Die Wachen tragen Brustpanzer und Buckler mit dem Stadtwappen (ein Auge in blauen Flammen), Hellebarden, Kurzschwerter und Kurzbögen.

NSC: Kommandant Terseon Skellerang, Feldwebel Skylar Krewis, Wachen und Boten.

13- Maavu Importe

Dieses sind die Büros des Händlers Maavu. Hier kann man teurere Gegenstände ordern, die dann aus Tashluta geliefert werden. Gleichzeitig kann man hier Nachrichten und Sendungen abgeben, die dann von der nächsten Handelskarawane mitgenommen werden.

NSC: Maavu

18- Laternenstraßen-Waisenhaus

Das Waisenhaus liegt an der Ecke Lavaallee und Laternenstraße. Es ist ein flaches, zweistöckiges Gebäude aus kohlschwarzem Stein mit moosbedecktem Mörtel. Nachts fällt Licht zwischen den verrammelten Fenstern hindurch. Zu beiden Seiten der Türe hängen große Laternen, und an der Tür prangt ein großer Türklopfer aus grünem Kupfer, geformt wie ein grinsender Goblin mit einem Nasenring. Zur linken Seite des Hauses erstreckt sich eine niedrige Mauer, die einen kleinen Garten und Platz umgibt.

NSC: Gretchyn Tashykk (Halbling, Leiterin), Augenklappe (Halbork, Hausmeister), weitere Bedienstete, 50 Waisenkinder

20- Pavillon am Seeufer

Dies ist ein offenes Gebäude am Ufer. Der Pavillon bezahlt die Kirche von Helm für zusätzliche Anwendungen von "Nahrung und Wasser reinigen", um den Kunden ein halbwegs geruchsfreies Ambiente zu bieten. Neben dem Pavillon erstreckt sich eine Gruppe von Bäumen.

Der Pavillon ist aus Obsidian gefertigt. Acht große Säulen stützen das hohe Dach, und darunter stehen mehrere runde Tische, an denen man sitzen und den Ausblick auf Wasser und Sonnenuntergang genießen kann. Wer will, kann sogar ein Ruderboot mieten und damit auf den See hinaus fahren - auf eigene Gefahr.

NSC: Glorin Silberflink (Gnom) ist der Besitzer des Pavillons. Er beschäftigt häufig Barden, die dem Pavillon ein edleres Ambiente geben sollen. Die Bedienung, Nisa Dongert (Halbling) ist eine sehr alte Freundin.

23- Der Sichere Schritt

Der Sichere Schritt ist zugleich der Stall der Stadt als auch der Viehhändler. In einem großen Areal tummeln sich Pferde, Rinder, Schweine und Gänse. In einem kleineren Gebiet laufen weitere Tiere umher - dies ist der Stall, und die Tiere gehören schon jemandem. Wer keinen eigenen Stall hat (wie die meisten Adeligen), bringt seine Tiere hier unter (1 SM/Tag).

NSC: Tippys Sichersschritt (Halbling) ist eine joviale und aufgeschlossene Bäuerin mit gutem Geschäftssinn. Sie hat ein Herz für Tiere und verkauft sie Niemandem, der sie womöglich schlecht behandelt.

77- Zu Sunes Freuden

Dies ist das örtliche Freudenhaus der gehobenen Klasse. Während es einige Damen gibt, die man auf der Straße finden kann, wird hier Wert auf Ambiente gelegt. Sunes Freuden ist ein hohes, von Efeu umwachsenes Haus aus weißem Marmor.

Adelige Familien in Kesselstadt

Taskerhill: Lord Ankhin Taskerhill ist der Erbe der sagenhaft ergiebigen Taskerhill Minen und des dazu gehörigen Anwesens. Ankhin ist der reichste Mann in Kesselstadt, und jetzt wo er ein Witwer ist (seine Ehefrau ist kürzlich verschieden) ist er auch einer der begehrtesten Männer innerhalb der Mauern.



Lathenmire: Beswink und Lioral Lathenmire sind die gegenwärtigen Köpfe des Hauses Lathenmire, welches zwar noch nicht offiziell dem Adel angehört, von dem aber erwartet wird, dass sich dieser Umstand binnen eines Jahrzehnts ändern wird.

Beswink wuchs als dritter Sohn eines armen Waffenschmiedes auf. Als er Lioral, die einzige Tochter eines erfolgreichen Händlers, kennen lernte, bot sich ihm die Gelegenheit, die er benötigte, um sein Schicksal zu ändern. Mit der Hilfe seiner neuen Braut begann Beswink, die anderen Waffen- und Rüstungsschmiede in Kesselstadt aufzukaufen. In Verbindung mit den Handelsbeziehungen von Liorals Vater wurden die Zwei schnell eines der finanziell einflussreichsten Ehepaare von Kesselstadt.

Garthûn: Adrick Garthûn ist der Patriarch einer kleinen Zwergen-Gemeinschaft südlich des Dorfes Rotklamm. Allerdings verbringt er die meiste Zeit in Kesselstadt, um sein Importgeschäft zu leiten. Adrick ist ein geselliger und freundlicher Geschäftspartner, ist aber schweigsam und oft kurz angebunden, wenn er nach seine Familie gefragt wird. Man weiß, dass er einige Kinder hat, doch er spricht weder über sie, noch über seine Ehefrau.

Tercival: Alek Tercival, ein Paladin des Helm, ist das letzte überlebende Mitglied seiner an Land reichen, aber finanziell mittellosen, edlen Familie.

Navalant: Der gegenwärtige Oberbürgermeister ist der einzige Erbe einer mächtigen Familie, die angibt, den Adelsbrief direkt von Surabar Zauberweber erhalten zu haben. Die Familie besitzt große Obstgärten nördlich von Kingfisher-Hollow, und man munkelt, dass sie einen Pakt mit dem Feenvolk in dieser Gebiet haben, der es ihnen erlaubt, ihre Kontrolle über den Handel mit seltenen Hölzern aus der Region aufrecht zu erhalten. Auch wenn Severen das letzte Mitglied in seiner Linie ist, sind seine Eltern nicht gut auf ihn zu sprechen, da sie die Tatsache missbilligen, dass er in die Hollow Familie eingeheliratet hat. Allerdings war es diese (gegenwärtig fruchtlose) Ehe, die Severen die Aufmerksamkeit des Rates der Adelligen einbrachte und letztlich vor 13 Jahren zu seiner Berufung führte.

Aslaxin: Die Aslaxin-Familie ist gegenwärtig das mächtigste Haus in der Stadt von Kingfisher-Hollow, jetzt wo die Taskerhills ihr Interesse größtenteils auf die Stadt gerichtet haben.

Die Aslaxin-Reiskörner sind eine der bedeutendsten Nahrungsquellen in der Region, und die Kontrolle des Nahrungsimporthandels stellt die anhaltende Macht der Familie in der Region sicher.

Allerdings ist das wahre Herz des Aslaxin-Imperiums das Kunstgewerbe.

Skellerang: Lord Terseon Skellerang, Kommandant der Stadtwache, wurde, wie es Tradition in Kesselstadt ist, der Adelstitel für seine Berufung in sein Amt verliehen.

Terseon hat niemals Zeit für eine Ehefrau oder Familie gefunden, doch er ist noch ziemlich jung und hat sich vorgenommen, später mal eine Familie zu gründen.

Knowlern: Lady Ophelia Knowlern erbte die Führung des Hauses, als ihr Vater und Bruder in einer Minenexplosion starben, und sie war nicht geneigt gewesen zu heiraten, wodurch sie ihre Macht abgegeben hätte. Sie zog nach Hollowsky, wo sie ihre Interessen für die Minen dieser Gegend (sowohl südlich von Hollowsky als auch im unmittelbaren Umkreis des Verfluchten Dorfes) besser vertreten kann.

Auf Geheiß Jenya Urikas' nimmt sie oft als eine Stimme von Vernunft und Mitgefühl an den Ratssitzungen von Kesselstadt teil.

Rhiavadi: Lady Thifirane ist das einzige noch lebende Mitglied dieses uralten Hauses.

Sie lebt allein (ihre Diener ausgenommen) in einem Anwesen, welches weithin für die prahlerischste Ausstellung von Reichtum in der Stadt gehalten wird. Eine mehrstöckige, emporragende Struktur an der Obsidian Allee. Obwohl sie Anteile an einigen Geschäften in der Region besitzt, ist bekannt, dass sie wenig Interesse an ihnen hat und die meisten Entscheidungen ihren Untergebenen überlässt. Sie ist eine sehr begehrte Braut, aber die Gerüchteküche von Kesselstadt bezweifelt, dass sie jemals einen Partner finden wird.



Hollow: Die Hollow Familie, gegenwärtig von Sardis und Maeth geführt, ist der bedeutendste Halbfelfenklan in der Region, der traditionell von einem Elfenpatriarchen und einer menschlichen Matriarchin geführt wird. Die Plantagen der Familie sind für die Gründung von Zwei der Dörfer in diesem Gebiet (Kingfisher-Hollow und Hollowsky) verantwortlich. Die Familie hat zahlreiche Söhne und Töchter, und auch Elfen edlen Geblüts, von denen die Meisten in Immerdar wohnen oder fort gegangen sind, um ihr Glück in anderen Ländern zu suchen.

Zauberweber: Surabar Zauberweber und seiner Sippe wurde der Adelstitel durch den Kaiser in Tashluta wegen seiner Gründung von Rotklamm und Kesselstadt überreicht. Für 250 Jahre oder mehr war die Zauberweber-Familie eine der am meisten respektierten in der Region, und eine der mächtigsten. Allerdings kam Surabars Linie zu einem abrupten Ende, als eine Karawane, die von Brüdern geführt wurde, die als letzte seinen Namen trugen, auf mysteriöse Weise verschwand.

Vhalantru: Lord Orbius Vhalantru wurde schon, kurz nachdem er vor 15 Jahren nach Kesselstadt kam, der Adelsbrief überreicht. Kaum dass er in der Stadt angekommen war, gab er einen riesigen Geldbetrag für die Restaurierung einiger städtischer Gebäude, einschließlich des Rathauses, aus. Das Grundstück von Vhalantrus Stadthaus ist eines der schönsten von Kesselstadt.

Vanderboren: Die Vanderborens, Lord Premiach und Lady Aeberrin, sind die Jüngsten unter dem Adel Kesselstadts; denn sie haben den Adelsbrief erst vor neun Jahren erhalten. Das Haus ist eines Großgrundbesitzers würdig. Sie besitzen einige wichtige Gebäude und Geschäfte in der Stadt, einschließlich des Stalles "Der Sichere Schritt" und dem Waisenhaus an der Laternenstraße.



Der faerunische Kalender

Das Jahr besteht aus 365 Tagen, 12 Monaten zu je 30 Tagen sowie 5 Tage zwischen den Monaten. Jeder Monat ist aufgeteilt in drei Zehntage.

Monat	entspricht
Hammer	Januar
Feiertag: Mittwinter	
Alturiak	Februar
Ches	März
Tarsakh	April
Feiertag: Grüngras	
Mirtul	Mai
Kythorn	Juni
Flammrecht	Juli
Feiertag: Mittsommer	
Eleasis	August
Eleint	September
Feiertag; Hochernte	
Marpenoth	Oktober
Uktar	November
Feiertag: Festmahl des Mondes	
Nachtal	Dezember

Alle vier Jahre findet zudem am Tag nach Mittsommer ein weiterer Feiertag – Schildtreff – statt. An Schildtreff werden traditionell Bürgerversammlungen abgehalten und Verträge und Bündnisse erneuert; denn es wird gesagt, dass an diesem Tag die Grenzen zwischen den Ebenen durchlässig werden und die Götter somit besser über die Einhaltung dieser Verträge wachen können.

Die Umgebung von Kesselstadt

Tashluta

Tashluta ist die Hauptstadt der Region. Sie liegt etwa 300 Meilen östlich.

Hollowsky

Das Dorf Hollowsky ist die kleinste der vier menschlichen Ansiedlungen in der Region. Mit einer Bevölkerung von gerade mal 460 Menschen qualifiziert es sich knapp für die Bezeichnung „Dorf“. Hier kann auch die Gemeinschaft der Halbelfen des Sternewaldes gefunden werden, einer Gruppe von Druiden und Waldläufern.

Rotklamm (Redgorge)

Rotklamm ist die älteste menschliche Ansiedlung der Region. Vor 700 Jahren gegründet, war der Ort einst wesentlich größer, doch hat er sich nie mehr von einem dämonischen Überfall vor langer Zeit erholt. Rotklamm liegt an einem schmalen flachen Streifen zwischen einer Klippe und einem Steinbruch roten Kieses. Westlich der Stadt erhebt sich eine gewaltige Befestigungslinie, welche als Basalt Bastion bekannt ist. Diese Wälle sind allerdings inzwischen nicht mehr bemannt und von wildem Wein überwuchert. Die Wälle sind genau so beeindruckend wie die äußeren Mauern von Kesselstadt und ragen über den Ort selbst empor. Sie sollen vor langer Zeit von Surabar Zauberweber innerhalb nur einer Woche erschaffen worden sein, um Rotklamm vor den Horden der Dämonennarbe zu schützen.

Heute ist Rotklamm ein Ort, der von Landwirtschaft und Minenarbeit geprägt ist. Das alte Steinmetzviertel, in dem einst Surabar Zauberweber lebte, ist inzwischen verlassen und die meisten Gebäude stehen leer oder sind zerfallen.

Rotklamm beherbergt etwa 1500 Personen.

Kingfischer Hollow

Die Stadt Kingfisher Hollow ist mit ihren 2100 Seelen die zweitgrößte Stadt in der Umgebung. Hier befinden sich die meisten Plantagen. Die Stadt wird von Feldern umgeben, in denen Kaffee, Baumwolle und Zuckerrohr angebaut wird.

Der Glückliche Affe (Lucky Monkey)

Diese beliebte Taverne liegt eine halbe Tagesreise westlich von Kesselstadt. Die Besitzerin ist die Halbdrow Shensen Tesseril. Als Besonderheit befindet sich im Glücklichen Affen ein Schrein von Shaundakul, der von vielen Reisenden gerne für kurze Gebete oder einfach nur für Momente stiller Einkehr genutzt wird.

Karte der Umgebung

