

Der Markt Kalleth

400 Einwohner

Beschreibung:

Das andergastische Kalleth steht ganz im Zeichen der Steineiche: im Holzfällerdorf werden Steineichen und anderes (vor allem Bau-) Holz geschlagen, grob zugeschnitten und weiter geflößt. Kleinere Teile werden auch direkt vor Ort weiterverarbeitet.

Im Zentrum steht eine uralte Steineiche, die zur Hälfte von Drachenfeuer verbrannt ist. Neben einem Wehrkloster der Peraine gibt es noch ein Bethaus des Rastullah, das in dieser Ecke Aventuriens einzigartig sein dürfte. Der Novadi-Söldner Ali al Rachmud hat sich, nach drei Jahrzehnten Kriegsdienst für Anergast, 1004 BF hier niedergelassen und einen kleinen Schrein errichtet. Rastullah wird von den Dörflern als eine Art Rache-gott akzeptiert, „der es den Nostriern schon zeigen wird“.

Lehnsherr von Kalleth ist der Freiherr von Oberlauf (einer entfernten Nebenlinie des nostrischen Hauses Unterlauf) in der Burg Kallenfurt. Dieser erhebt hohe Abgaben von den freien Pachtbauern, lässt aber kein eigenes Land bestellen und widmet sich vor allem der Jagd. In seinem Herrschaftsgebiet setzt er das Jagdrecht auch weitaus strenger um, als es für diese Region üblich ist.

Kalleth besteht aus zwei Stadtteilen, geteilt durch den Jordel, einen Zufluss des Ingval: Alt-Kalleth, bestehend aus der Burg Kallenfurt mitsamt dem wenig genutzten Steinhafen, und einem Freibauernhof mit etwas urbarem Land. Zu Neu-Kalleth gehört, außer dem Ortskern um die alte Steineiche, noch das Holzfällerdorf nebst Sägemühle, der Holzhafen und die Klosterinsel.

Auf der gegenüberliegenden Ingval-Seite liegt der Weiler Furthof mit einem Bauernhof und einigen Häusern, von dem eine Straße ins Hinterland führt.

Zwischen den beiden Uferseiten gibt es Fähre, die stakend fortbewegt wird.

Alt-Kalleth ist von einer anderthalb Schritt hohen hölzernen Mauer umgeben, die über einige Holztürme bemannt werden kann. Burg Kallenfurt besitzt steinerne Mauern und Türme.

Die Benutzung der steinernen Brücke ist zollpflichtig. Die Zollbestimmungen in Kalleth sind allerdings so kompliziert, dass wir eine genauere Ausarbeitung in Meisterhand legen wollen. Eine Berechnung kann einfach auf Beinen (bzw. Rädern) beruhen, oder einen für jede Handelsgruppe festgelegten Teil der Handelsware umfassen.

Häuser und Bewohner:

1 Herrschaftshaus mit Steinhafen

Freiherr Oberlauf und seine Frau bewohnen das mehr auf Komfort, als auf Wehrhaftigkeit ausgelegte Gebäude. Auf dem geräumigen Burggelände finden sich Ställe und Rüstkammer in separaten Gebäuden an der Südmauer. Die Rüstkammer dient im Belagerungsfall auch als Burgfried.

2 Schenke „Zollpreller“ Q5/P3

Der Name rührt von der Beförderung des Gebrannten per Floß über den Jordel, um den Brückenzoll zu sparen. Eine Unart, die der Freiherr nur zu gerne unterbinden würde. Verfügt außerdem über einen Schlafsaal für 6 Personen.

3 Krämer Q3/P3

Waren für den täglichen Gebrauch, vor allem Nahrungsmittel und einfache Werkzeuge. Die Werte beziehen sich auf Krämerwaren, nicht auf Nahrungsmittel.

4 Peraine Wehrkloster

Ein kleines Wehrkloster der Peraine, das schon hier stand, bevor die Brücke gebaut wurde. Es wird betrieben von elf (eigentlich zwölf, aber ein Platz ist vakant) Geweihten. Zum Kloster gehören einige Felder und ein kleiner Peraineschrein hinter dem Kloster.

5 Sägemühle

Die Sägemühle des Ortes, die nebenbei noch genug Getreide mahlen kann, um das Dorf mit Brot (Sägespäne inklusive) zu versorgen. Um die Mühle gruppieren sich die Unterkünfte der Arbeiter. In der Vorarbeiterunterkunft befindet sich außerdem eine kleine Backstube (Q2/P5).

6 Holzfällerdorf

Hier wohnen die Holzfäller und gehen ihrer Arbeit nach.

7 Rastullah-Bethaus

Das Rastullah-Bethaus des Ali al Rachmud mit einem beinahe Kreisrunden Kuppeldach.

8 Krämer Q5/P4

Der Krämer handelt außerdem mit selbst gefertigten Schnitzereien.

9 Brauerei und Schnapsbrennerei

Brauerei und Schnapsbrennerei mit Verkostigung an Markttagen (Q6/P1).

10 Wach- und Amtsstube

Hier werden die Markt- und Amtsgeschäfte erledigt und es ist jederzeit ein (an Markttagen zwei) Büttel anwesend.

11 Mechaniker Q6/P10

Hält die Mühle in Schuss und hat damit eigentlich auch alle Hände voll zu tun.

12 Tischler Q6/P5

13 Gasthaus „Reichsstraße“ Q7/P9

Gutes Hotel mit extravaganter Küche, beliebt vor allem bei wohlhabenden Durchreisenden. In einem Nebengebäude sind Ställe für Groß- und Kleinvieh untergebracht.

14 Gasthaus „Wandermanns Freud“ Q4/P5

Ordentliches Gasthaus mit deftigen Speisen.

15 Krämer Q7/P8

Ausrüstungshändler, spezialisiert auf Wanderbedarf.

16 Grobschmied Q5/P6

17 Kräuterhändler Q6/P5

Bietet vor allem Waldkräuter zum Würzen von Speisen an, führt aber auch Heilkräuter und -salben.

18 Getreidesilo

Neben dem Silo steht eine schwere Handmühle.

19 Drechsler Q7/P5

20 Holzgroßhändler Q8/P5

Reichster Mann im Ort. Verfügt über aufmerksame Wachhunde.

21 Holzhafen mit Lagerhallen

22 Bordell

Bordell bestehend aus fünf Zimmern. Preis und Qualität schwanken nach Dame.

23 Schuster Q4/P5

24 Siechenhaus

Das Siechenhaus des Peraineklosters mit Glockenturm.

25 Schenke „Drachenfeuer“ Q4/P3

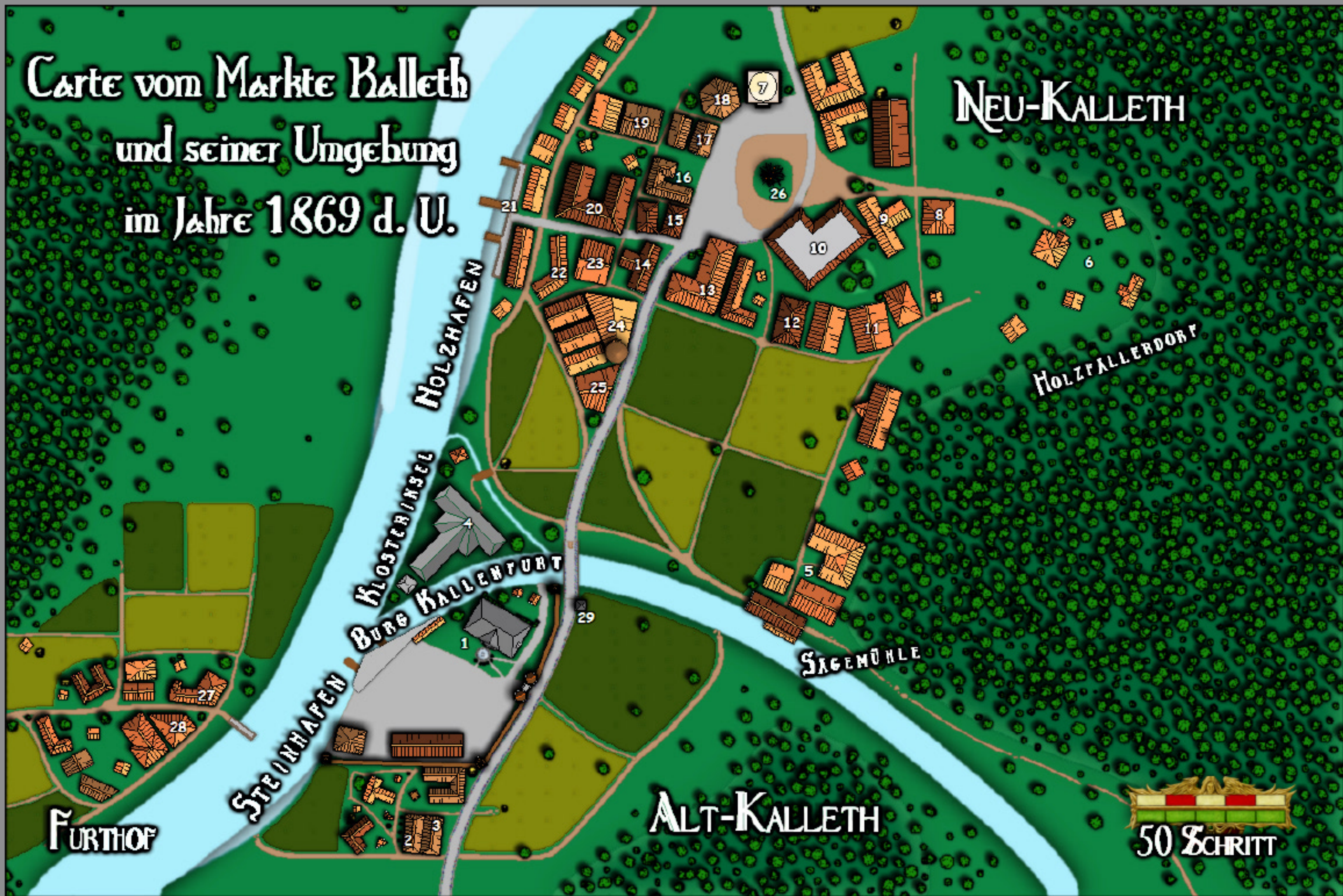
26 Die halb verbrannte Steineiche.

27 Gasthaus „Furthof“ Q2/P3

28 Nahrungsmittelhändler Q6/P4

Eigentlich ein Getreidehändler, der das Hinterland mit Korn versorgt. Für Helden also vermutlich kaum interessant.

Carte vom Markte Kalleth
und seiner Umgebung
im Jahre 1869 d. U.



NEU-KALLETH

HOLZFALLERDORF

SAGEMÜHLE

ALT-KALLETH

STEINHAFEN

BURG KALLENFURT

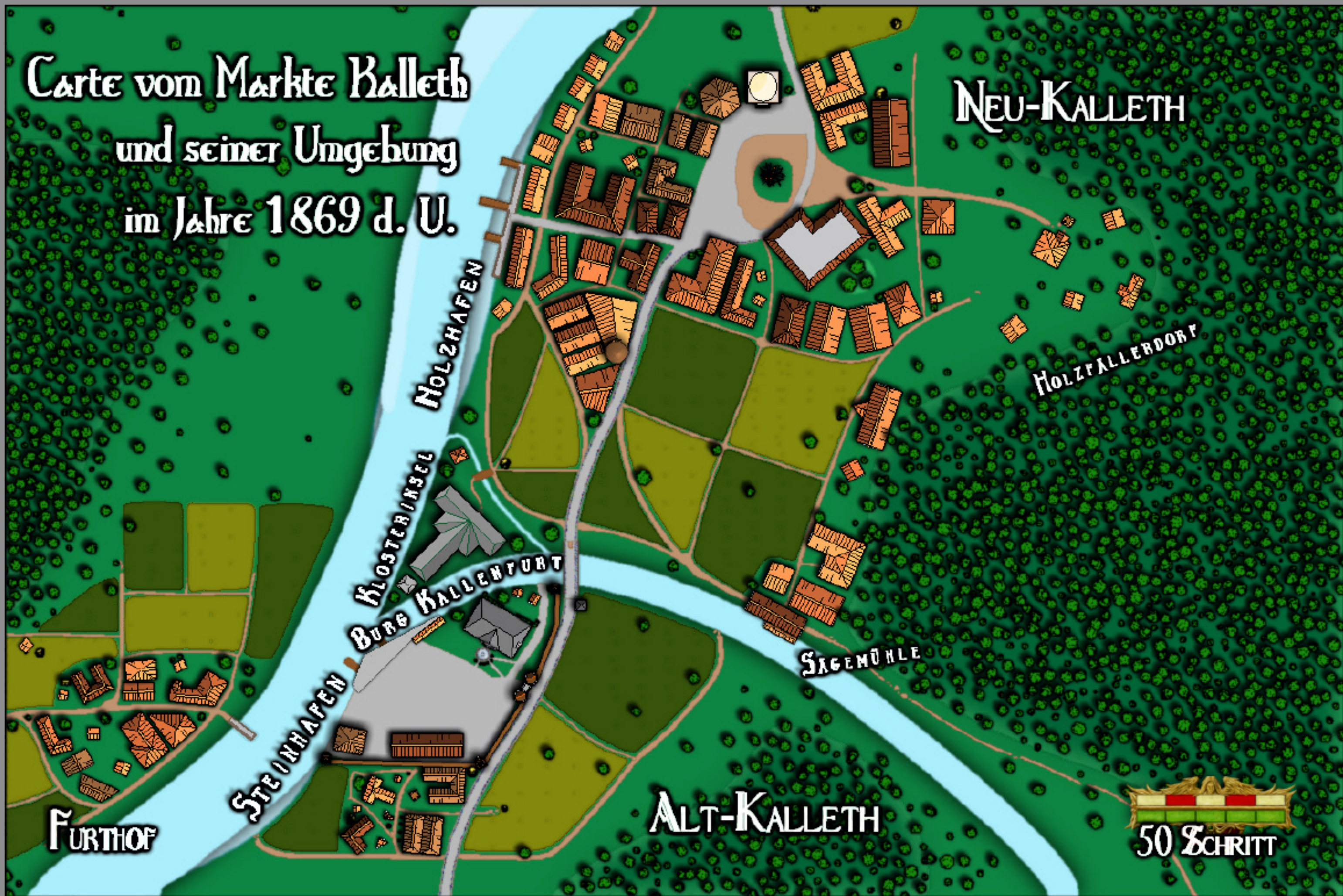
KLOSTERINSEL

HOLZHAFEN

FURTHOF

50 SCHRITT

Carte vom Markte Kalleth
und seiner Umgebung
im Jahre 1869 d. U.



NEU-KALLETH

HOLZFALLERDORF

SAGEMÜHLE

ALT-KALLETH

FURTHOF

STEINHAFEN

BURG KALLENFURT

KLOSTERINSEL

HOLZSHAFEN

50 SCHRITT