

Kannemünde

Einwohner: 1.850 (etwa 30% Novadis)

Herrschaft/Politik: Stadtrat, gebildet aus Vertretern der Kontore

Garnisonen: 50 bornländisch organisierte und uniformierte Gardisten, unterstützt durch Einheiten der Festumer Flotte

Tempel: Efferd, Travia, Tsa, Phex

Gasthöfe/Schänken: *Zur Krone* (Q7/P7/S10), *Krötenschluck* (Q3/P5/S10), *Karawanserei* (Q6/P5/S35)

Besonderheiten: Fachwerkbauten im bornischen Stil; Perlengrotten, die nur bei Ebbe zugänglich sind. „Wir lagen vor Kannemünde“ ist ein aventurisches Seefahrerlied.

Stimmung in der Stadt: Hier treffen trockener, bornländischer Geschäftssinn und novadisches Temperament auf einander. Konflikte sind an der Tagesordnung – auch wenn man sich miteinander arrangiert hat.

Was die Kannemünder über ihre Stadt denken: „Unsere Stadt? Nur ein Ungläubiger lässt sich dort nieder, wo der Boden die Ernte verdirbt und das Wasser vor dem Land zurückweicht. Wir sind nur hier, um mit den Fremden Geschäfte zu machen“ (ein Novadi)

„Hier sieht man, was unser Fleiß bewirken kann. Auf den Feldern wächst nur hartes Gras, und im Fluss kann man Fisch pökeln, aber wir haben hier eine Stadt gebaut, die schon den Al’Anfanern getrotzt hat.“ (ein Bornländer)

Die Stadt Kannemünde befindet sich an der Mündung des Chaneb. Obwohl fast schon in der Wüste gelegen, ist die Stadt an der Tränenbucht eine bornische Handelsniederlassung und eher nordaventurisch geprägt. Das wichtigste Handelsgut ist das Salz, das im Cichanebi-See bei Unau gewonnen wird und dann von dort aus mit den Karawanen Kannemünde erreicht. Von hier aus wird es weiter verschifft, vornehmlich in den Norden, wo die Festumer Handelsherren schon auf die kostbare Ware warten. Der Handel mit dem "Weißen Gold" ist so profitabel, dass sich hier die Vertreter fast aller bedeutenden Handelshäuser Aventuriens angesiedelt haben. Diese bilden auch den Stadtrat, der die Geschicke der Stadt lenkt.

Der Name der Stadt leitet sich von der Verballhornung des Flussnamens Chaneb "Kanne" ab. Der Fluss ist nicht schiffbar, weswegen das Salz auch nicht auf dem Schiffsweg herbei gebracht werden kann. Das salzige Brackwasser des Flusses macht Ackerbau nur in sehr begrenztem Maße möglich. Dementsprechend muss die Stadt von außen mit Lebensmitteln versorgt werden. Selbst das Trinkwasser stellt ein Problem dar, so dass Schiffe hier nur selten ihre Frischwasservorräte auffüllen können. Nur mit dem Fischfang lässt sich auch in Kannemünde ein gutes Einkommen erwirtschaften. Bei all diesen Dingen ist es nicht weiter verwunderlich, dass die Kannemünder gerne sagen: "Man fragt sich, was sich Efferd bei der Erschaffung dieses Flusses gedacht hat". Der natürliche Hafen, der den Ausschlag für die Gründung der Stadt gab, hat aber auch mit Problemen zu kämpfen. Der gewaltige Tidenhub von fast fünf Schritt führt dazu, dass der Hafen nur bei Flut angelaufen werden kann. Wann immer die Mächte des Nordens ihre Flotten in Kannemünde stationieren, sind die Schiffe daher gezwungen, in der Tränenbucht zu ankern. In den Höhlen in der Tränenbucht gibt es angeblich Perlengrotten, deren Schätze jedem, der sie bergen kann, unermesslichen Reichtum bescheren. Erfolgreich zurückgekehrt ist von dort allerdings noch niemand, obwohl auch nur wenige dieses Kunststück gewagt haben.

Während des Khôm-Kriegs wurde Kannemünde mehrere Monate belagert. Nicht zuletzt dank der anwesenden Kriegsschiffe der Festumer Flotte waren die mengbillanischen Truppen aber nicht in der Lage, ernsthaften Schaden anzurichten. So hatten die Bewohner kaum mehr als ein paar Entbehrungen zu verkraften.

Regiert wird die Stadt von den Vertretern der Kontore, die den Stadtrat bilden. Die Vielfalt dieser Vertreter hat bislang auch verhindert, dass man sich auf ein gemeinsames Stadtrecht einigen konnte. Während die großen Handelshäuser ihren Einfluss gemäß ihrer aventurienweiten Präsenz geltend machen wollen, streben die kleineren Häuser nach einer Freihandelsstadt, die ihnen gleiche

Rechte einräumt. Die so entstehenden Lücken in der Gerichtsbarkeit werden auf teils vergnügliche, teils groteske Art gefüllt. Entscheidungen in Rechtsfragen sind immer von der momentanen Stimmung im Stadtrat abhängig. Die Garde unter Oberst *Boleslaw von Salderkeim-Schwertbergen* versucht sich in der Anwendung Festumer Rechts, kommt dabei aber gelegentlich in Schwierigkeiten, wenn wieder einmal ein paar Grundlagen fehlen. Da die meisten Bewohner der Stadt aber ohnehin Bornländer sind, entstehen solche Konflikte eigentlich nur im Umgang mit Novadis oder Fremden.

Historie

vor mehreren Jhd.: Die unbedeutende novadische Siedlung wird wegen ihres natürlichen Hafens immer wieder als Standort für bornische Kontore gewählt.

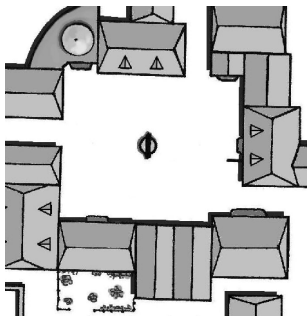
ca. 960 BF: Mit dem Aufblühen der bornischen Handelsmacht wächst Kannemünde zu einer mittelgroßen Stadt.

996 BF: Der Pirat Eiserne Maske schlägt in Kannemünde zum ersten Mal zu und erbeutet eine Kogge.

1008 BF: Während des Khôm-Krieges wird die Stadt ein halbes Jahr von den mengbillanischen Kontingenten in Tar Honaks Armee belagert.

25.-26. Efferd 1009 BF: In der Seeschlacht um Kannemünde (auch Seeschlacht in der Tränenbucht) erringt die Festumer Flotte Erfolge gegen die al'anfanischen Galeeren.

Der Marktplatz



Der Marktplatz bildet das Zentrum der Stadt. Hier befinden sich neben den vier Tempeln der Stadt auch die Kontore der Handelshäuser und das Gasthaus zur Krone, sowie einer von zwei Brunnen, die die Stadt mit Wasser versorgen.

Wer vom Hafen kommt, findet das prächtige **Gasthaus zur Krone** (Q7/P7/S10) gleich zur Rechten, direkt am Platz. Hier findet der Besucher nicht nur das beste Essen in der Stadt, sondern auch angemessene Unterkünfte für den Handlungsreisenden, zu entsprechenden Preisen versteht sich. Im Gasthaus tagt außerdem der Stadtrat, der aus den

Vertretern der in Kannemünde ansässigen Kontore besteht.

Neben der Krone liegt das **Kontor der Waltichs**, einer in Beilunk ansässigen Familie.

Direkt daran anschließend öffnet der **Traviatempel** seine Pforten für die Gläubigen. Zwar liegt das Gebäude selbst etwas weiter zurück, doch der schmucke Eingang mit den gekreuzten Ähren lässt keinen Zweifel daran, was sich hinter den Türen verbirgt. Manch einen Heimweh geplagten Bornländer zieht es regelmäßig in den Tempel der fürsorglichen Göttin.

Die Nordseite des Platzes wird von einem prächtigen Bau beherrscht, in dem die Vertreter der **Mada Basari** residieren. Der Umstand, dass es den Vertretern der Fürstlich Aranischen Handelskompanie, dem Vorgänger der Basari, gelang, sich diesen illustren Platz zu sichern, unterstreicht nur noch einmal das besondere Gewicht, welches die Gesellschaft nicht nur hier genießt.

Gewissermaßen den Eckstein des Platzes bildet der **Tsatempel** dessen bunte Pforten sich im Nordwesten des Platzes für die Gläubigen öffnen. Unkonventionell wie sie nun einmal sind ließen sich die Geweihten der jungen Göttin auch nicht auf die rechteckige Form festlegen, die manch ein ordnungsliebender Bornländer vielleicht gerne gesehen hätte. Das Gebäude gleicht einem Viertelkreis, der zudem noch mit einem kleinen Turm geschmückt ist.

Das nächste Gebäude ist das **Klande-Kontor**. Auch diese alteingesessene Perricumer Handelsfamilie ist in Kannemünde vertreten. Gleich über die Straße liegt das **Kontor Surjeloff**, einem Vertreter der Festumer Pfeffersäcke.

Den Abschluss im Südwesten bildet ausnahmsweise kein Tempel, sondern das Kontor des wohl berühmtesten Festumers überhaupt. Nur ein kleiner Teil des **Stoerrebrandt-Kontors** ist vom Platz

aus sichtbar. Dennoch ist das Haus eines der größten Gebäude in Kannemünde überhaupt, wenn man einmal von den großen Lagerhäusern absieht. Da kann es eigentlich auch kaum ein Zufall sein, dass sich der **Phextempel** direkt an das Kontor anschließt. Der Listenreiche wird hier ausschließlich als Gott der Händler verehrt, wie es in einer bornländischen Kolonie auch kaum anders zu erwarten ist. Manche munkeln übrigens, es gäbe geheime Verbindungen zwischen den beiden Gebäuden, auch wenn dies eigentlich unnötig erscheint. Der Tempel selbst ist übrigens nicht so reich geschmückt, wie man aufgrund der zu erwartenden Spenden annehmen würde. Die Geweihten geben die Mittel des Tempels lieber für andere Zwecke als pompösen Prunk aus.

Die Reihe wird fortgesetzt von den **Kontoren** der Familie **Morello**, die ihren Standort in Tuzak nach den Ereignissen um die Invasion im Osten nach Kannemünde verlegen mussten, so dass es mittlerweile recht eng zugeht, sowie der Familie **Alschera** aus Sylla, die mit ihren kleinen Flotten auch gefährlichere Regionen bereisen und dabei bisweilen erkleckliche Gewinne einfahren. Den letzten Eckstein des Platzes bildet wiederum ein Tempel.

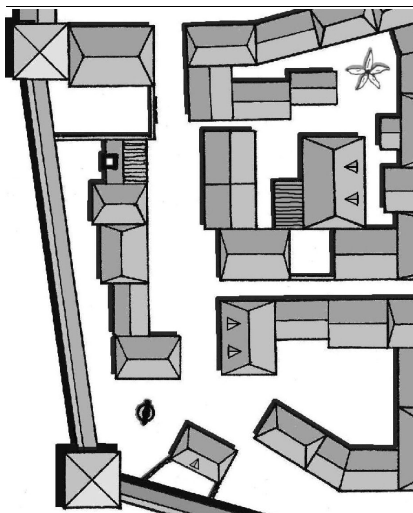
Direkt am Hafen gelegen, verweist der **Efferdttempel** auf die Bedeutung des Meeresherrn, für die von der Versorgung durch Kornlieferungen abhängige Hafenstadt. Neben den ansässigen Fischern sind hier auch die zahlreichen Seeleute und Schiffsreisende jeder Couleur zu finden, die um eine gute Reise beten. Seit dem Entstehen der blutigen See, hat die Nachfrage nach dem Segen der Geweihten noch weiter zugenommen.

Das Schlepperviertel

Das Viertel im Nordwesten der Stadt ist das Schlepperviertel und tatsächlich verdienen die meisten Bewohner hier ihren Lebensunterhalt als Hafenarbeiter und Lastenschlepper. Wasser ist Mangelware in Kannemünde und so gibt es kaum Tiere, die den Menschen die Last der Arbeit abnehmen könnten. Am äußersten Wehrturm gelegen hat der **Hundezüchter** Gernot Halfa sein Haus. Was ihn dazu gebracht hat sich ausgerechnet hier niederzulassen, will er nicht verraten, doch züchtet er mit seiner Frau Irmhelde Windhunde, die sich gut verkaufen. Das jährliche Hunderennen ist nicht nur bei den ansässigen Bornländern und Novadis beliebt. Anfragen alter anfanischer Händler steht Gernot Halfa jedoch skeptisch entgegen. Die dort beliebten Hundekämpfe sind ihm zuwider.

Wer in den freien Raum hinter dem Tsatempel gelangt, der findet dort den **Bunten Turm**, wie ihn die Kannemünder nicht ganz ohne Spott nennen. Hier hat sich der Künstler Alwin Wiesenhofer ein Atelier geschaffen. Der zumeist ruhige Mann, der jedoch zu überraschenden Wutausbrüchen neigt, malt am liebsten das Meer und die Wüste. Diese beiden Gegensätze verbinden sich bisweilen auf höchst eigenartige Weise in seiner Kunst. In seinem Atelier hängt das Gemälde einer prächtigen Schivone, die über die Wellen eines Sandmeers dahingleitet. Leider hat das Bild bis heute noch keinen Käufer gefunden.

Die Südstadt



Die Südstadt ist geprägt durch die Villen der Wohlhabenderen, die sich in diesem Teil der Stadt angesiedelt haben. Die großzügigen Häuser werden von den Handelsvertretern, ihren Freunden und Familien bewohnt. All diejenigen, die am Handel mit dem Salz und anderen Gütern verdienen, sind hier zu finden.

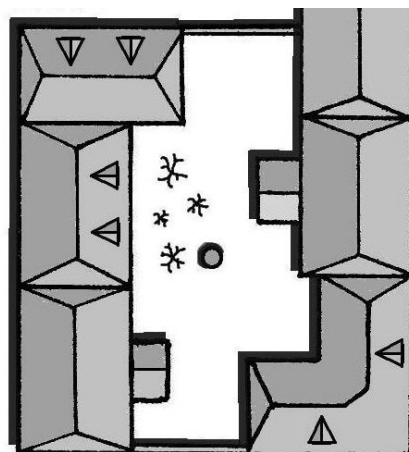
Direkt am Stadttor ist das **Haus der Garde** gelegen. Die etwa 50 Gardisten der Stadt unter Oberst Boleslaw von Salderkeim-Schwertbergen verrichten hier ihren Dienst. Die meisten der Männer und Frauen leben auch in dem großen Gebäude, welches für die bescheidenen Aufgaben der Garde deutlich überdimensioniert ist. Da Kannemünde nicht gerade für seine Unterwelt berüchtigt ist, und die abenteuerlustigeren Kapitäne nur selten in der spießigen Hafenstadt einkehren, führen die Gardisten ein geruhiges Leben.

Direkt an den Hof der Wache schließt sich die **Schmiede** an. Der ansässige Marwulf ist ein bärbeißiger und dickköpfiger Mann mit einem prächtigen weißen Vollbart. Manch einer mag sich wundern, warum die Schmiede nicht am Meer gelegen ist, wo das kostbare Wasser im Falle eines Brandes reichlich zur Verfügung stünde. Die genauen Gründe dafür sind nicht mehr zu eruieren, da die Unterlagen aus jener Zeit scheinbar aus dem Archiv im Phextempel verschwunden sind. Einige Hinweise lassen jedoch den Schluss zu, dass der nahe gelegene Brunnen im Südwesten der Stadt erst später errichtet wurde.

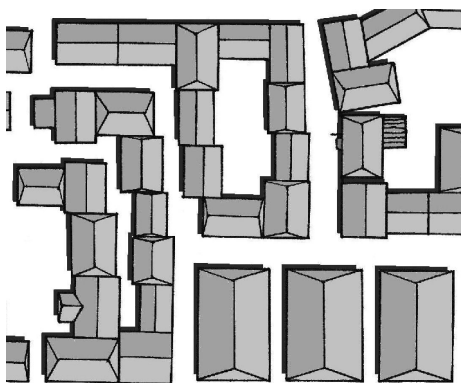
Gegenüber der Schmiede liegt ein Häuserblock, in dessen Zentrum eine prächtige **Villa** steht, deren Eingang von einem bornischen Wappen geschmückt ist. Der Besitzer ist der Sohn eines waschechten Bornländer Bronnjaren, der hier seinen Lebensabend fristet. Zwar hat er keinen Garten, dafür aber einen Stall samt Hof und ist der überaus stolze Besitzer zweier Pferde. Er ist einer der Wenigen in der Stadt, denen die beschauliche Geruhigkeit Kannemündes manchmal etwas zu langweilig erscheint.

Am südwestlichen Turm, direkt neben dem Brunnen liegt ein kleines, aber äußerst geschmackvoll eingerichtetes Haus. Hier wohnt der **Heiler** der Stadt. Aldino de Taros ist tatsächlich ein studierter Medicus, der sein Handwerk in Al'Anfa gelernt hat, was aber nur wenige wissen. Er verrichtete seinen Dienst als Militärarzt, bevor er nach Kannemünde kam. Ungeachtet seiner Kompetenz ist es vielmehr seine Frau, die immer wieder für Aufsehen sorgt. Die blutjunge und bildschöne Tulamidin ist in der ganzen Stadt bekannt, und hinter vorgehaltener Hand kursiert so manches Gerücht über das Paar. Charmante Helden werden jedoch enttäuscht sein, die charismatische Schönheit liebt ihren Mann über alles. Immerhin mögen sie sich vielleicht für eine der Stickarbeiten interessieren, die die junge Frau mit großem Geschick fertigt.

Ein kleines Kuriosum stellt die **Villa** der Familie **Waltich** dar. Es ist jedoch weniger die Villa selbst, als vielmehr der verschrobene Gorm Waltich und sein Obstgarten. Der alternde Sproß der Beilinker Handelsfamilie versucht seit Jahren Obstbäume in seinem Garten hinter dem Haus zu züchten. Dieses Vorhaben scheitert jedoch immer wieder am salzigen Boden und auch der Mangel an Insekten wirkt sich nicht gerade vorteilhaft auf das gewagte Vorhaben aus. Um seine Pflänzchen jederzeit mit genügen Wasser versorgen zu können hat der Alte einen stattlichen Wassertank im Hof errichtet. Das freut insbesondere die Nachbarn, die diesen gemeinschaftlichen Vorrat für den persönlichen Bedarf nutzen.



Das Fischerviertel



Zwar wohnen in diesem Viertel nicht nur Fischer, sondern auch die meisten der Kannemünder Handwerker, doch die Seiler, Tuchmacher und andere fügen sich gut ins Bild. Ein kleines Kuriosum ist die **Lange Gasse**, die mit ihrem knapp 50 Metern eigentlich kaum der Rede wert wäre. Es geht jedoch die Geschichte, dass ein fremder Seemann sich einmal in die enge Sackgasse verirrt hätte und am Ende den Ausruf von „dieser langen Gasse, die doch nirgendwohin führt“ getan hätte. So kam die kleine Gasse zu ihrem Namen und wird bis heute so genannt.

Die Schänke **Zum Rostigen Anker** (Q3/P5/S10) ist das, was in Kannemünde einer zünftigen Seemannskneipe am nächsten kommt. Der Wirt Jost Sandervik war ein örtlicher Fischer und ist nicht mit der gleichnamigen Familie in Festum verwandt. Auch übernachten kann man im Rostigen Anker, doch davon machen nur die wenigen Abenteurer Gebrauch, die keine andere Unterkunft in Kannemünde finden oder bezahlen wollen.

Am äußersten Rand der Umfassung sind die **Stege der Fischer** zu finden. Von hier aus befahren sie mit ihren kleinen bis mittleren Booten den Chaneb und die Küste. Wer Glück hat, kann im brackigen Wasser des Chaneb auch mal einen Hai fangen, der dann stolz im Hafen vorgezeigt wird. Eigentlich nicht mehr zum Viertel gehören die drei großen **Salz- und Kornspeicher** im Süden des Viertels, die das Bild der Stadt maßgeblich prägen und den meisten Besuchern der Stadt wohl unvergesslich geblieben sind.

Der Hafen

Der Hafen von Kannemünde mit seinen großen Lagerhäusern nimmt den größten Teil der östlichen Stadtfläche ein. Neben den gewaltigen Salz- und Kornspeichern, die das Bild bestimmen, finden sich hier auch noch die Lagerhäuser der verschiedenen Kontore. In der **Hafenmeisterei**, die gleich neben dem Efferdtempel liegt, wird darüber gewacht, dass auch alles seinen geordneten Gang geht. Zwei bewegliche Ladekräne sorgen dafür, dass die Waren auch zügig verladen werden können. Und das tut Not in Kannemünde, denn die Schiffe können nur bei Flut in den natürlichen Hafen einlaufen. So geht es mitunter sehr hektisch zu im Hafen, und es besteht reichlich Bedarf an Lastträgern und Schauerleuten. Wenn die Schiffe dann wieder ausgelaufen sind kehrt wieder Ruhe ein und die kleine Stadt liegt fast ein wenig verträumt dar.

Die Novadisiedlung

Die Nähe der Stadt zur novadischen Stadt Unau und den Handelswegen durch die Wüste, war schon für den Imperator von Al'Anfa Grund genug, Kannemünde zum Ziel seiner Angriffe zu machen. Die hier ansässige Novadis haben die traditionelle Lebensweise ihres Volkes aufgegeben, um mit den verrückten Fremden Handel zu treiben. Da die Bornländer die Novadis aber genauso ungern in die Stadt lassen, wie die Unauer die Nordleute, wohnen die etwa 300 Novadis außerhalb der Mauern. Die Bauten sind einfache Lehmgebäude und entsprechen wohl kaum Klein-Alriks Vorstellungen aus 1001 Nacht. Beherrscht wird die Siedlung von der **Karawanserei** (Q6/P5/S35), die auch den eigentlichen Zweck der Siedlung umreißt. Hier kehren die Handelskarawanen ein, die das kostbare Salz aus der Wüste bringen, um es hier gegen die Erzeugnisse des Nordens oder Südens zu tauschen. Auch wenn die Bornländer den Novadis mit einer gehörigen Portion Zurückhaltung begegnen, so respektieren sie die Wüstensöhne doch als Handelspartner, die die Gründung der Stadt erst möglich machten.

Während dem Khomkrieg hat man die Novadis auch als aufrechte Mitstreiter erlebt. Mussten die Bewohner der Siedlung doch damals in den Schutz der Mauern flüchten, als die Soldaten Al'Anfas vor den Toren der Stadt standen und die Häuser der Novadis besetzt hielten.

Wasser in Kannemünde

Kannemünde ist eine trockene Stadt. Die Wasserversorgung der Stadt stellt trotz der Nähe zum Fluss eine Problem dar. Das Wasser des Chaneb ist brackig und ungenießbar. Die Stadt versorgt sich über zwei Brunnen, die mühsam in den harten Fels gebohrt wurden. Das reicht aus, um die Bewohner zu versorgen, auch wenn tagsüber an den Brunnen ein reges Kommen und Gehen herrscht. Die Haushalte speichern das Wasser in irdenen Behältern, die von den Wasserträgern befüllt werden. Die Novadis speichern das Wasser in Zisternen, doch die wenigen Regenfälle in der Gegend reichen nicht immer aus, so dass man in trockenen Zeiten auch die Novadis zum Brunnen laufen sieht. Dieser Mangel ist auch dafür verantwortlich, dass es praktisch kein Lasttiere in der Stadt und die schwere Arbeit von Menschen erledigt werden muss.

Kannemünde im Spiel

Sie werden es beim Lesen vermutlich schon gemerkt haben. Kannemünde ist eine eher nüchterne Stadt, die auf den ersten Blick wenig vom Flair einer abenteuertauglichen Stadt in einer Fantasywelt verspricht. Tatsächlich gibt es hier nur wenig Gelegenheiten für alte Geheimnisse, kaum Verbrechen und auch sonst ist in Kannemünde wenig los. Dennoch kann Kannemünde zum Schauplatz eines Abenteuers werden, wenn Meister wie Spieler bereit sind, sich auf die leicht absurden Spitzen der Lage einzulassen. Vielleicht treffen die Helden in Kannemünde ein paar verschrobene Abenteurer, die schon vor dem Khôm-Krieg hier ansässig waren und immer wieder ihr Glück mit gewagten Expeditionen versuchen. Möglicherweise erreichen die Helden die Stadt auch nach einer langen Verfolgungsjagd und müssen sich dann mit der Torwache herumärgern, die die Gruppe partout nicht nach Sonnenuntergang in die Stadt lassen will, wenn man nicht das gesiegelte Empfehlungsschreiben vorweisen kann, das unlängst mit dem Rest der Ausrüstung verloren ging. Ich habe im folgenden ein paar weitere Anregungen zusammengestellt, die Stoff auch für ausführlichere Szenarien bieten. Es sollte Ihnen leicht fallen, anhand der Beschreibungen weitere Ideen zu entwickeln und mit Ihren Spielern ein paar vergnügliche Abende in der bornischen Kolonie zu verbringen.

- Die Abhängigkeit der Bewohner von den Brunnen kann auch zum Thema eines Abenteuers werden. Wird ein Brunnen vergiftet oder das Wasser anders ungenießbar gemacht, stehen die Menschen vor ernsthaften Problemen. Es ist davon auszugehen, dass die Wasserversorgung normalerweise stabil ist. Theoretisch kann es aber auch dazu kommen, dass bei zu großer Wasserentnahme Meerwasser in einen Brunnen gelangt (das so genannte Upconning-Phänomen). Solche Phänomene sollten jedoch nur dann auftreten, wenn wahrhaft außergewöhnliche Mengen entnommen werden. Interessant kann auch die Suche nach Alternativen werden. Zumal dann, wenn man die Stadt nicht verlassen kann und der Weinkeller eines wohlhabenden Händlers die letzte Möglichkeit bietet, an trinkbares Nass zu gelangen.
- Niemand weiß, welche Geheimnisse die Höhlen im Fels bergen, deren Eingänge bei Flut überschwemmt werden. Ebenso unklar ist, wie weit diese Höhlen sich vielleicht unter der Stadt erstrecken. Sollten die Helden gezwungen sein, sich in das nasse Reich der Höhlen zu begeben, so muss es ihnen zunächst einmal gelingen einen Eingang zu finden, der durchaus aus einige Meilen von der Stadt entfernt liegen kann. Was die Helden dort unten erwartet ist der meisterlichen Phantasie überlassen. Neben den Perlengrotten könnten die Helden hier auf längst vergessene Piratenschätze oder die Überreste einer echsischen Kultstätte treffen. Auch Legenden von bösen Wassergeistern, die ihr Reich gegen Eindringlinge schützen gibt es. Vielleicht besteht ja sogar eine Verbindung zur Stadt und die Helden landen unversehens im Keller eines Hauses. Wofür auch immer sie sich entscheiden, das Geheimnis kann auch gleich den passenden Ansatz für ein Abenteuer liefern, so könnte der Piratenschatz am Ende einer regelrechten Schnitzeljagd stehen, während ein Echsenpriester die Tränenbucht mit einem gräßlichen Seeungeheuer blockiert und so die Stadt von der wichtigen Versorgung abschneidet.
- Die wechselhafte Beziehung zwischen Novadis und Bornländern mag Anlass für allerlei kurzweilige Begebenheiten bieten. Raum für kulturelle Mißverständnisse zwischen den heißblütigen Wüstensöhnen und den spießigen Bornländern gibt es mehr als genug. Wenn Sie mögen, können Sie sich hier auch von einschlägigen Schildbürgerstreichen inspirieren lassen. Besonders sensibel sind natürlich allerlei Dinge, die mit der Salzkarawane im Zusammenhang stehen. So könnte Alwin Wiesenhofer beschließen, die Karawane zu seinem nächsten Motiv zu machen, was ihm die Novadis übel nehmen und sich so die Ankunft der wichtigen Karawane verzögert.
- Da es in Kannemünde und Umgebung praktisch keine Zauberer gibt, können Heldengruppen selbst ins Zentrum der Geschehnisse rücken, wenn sie sich in diesen Dingen noch keinen Ruf erworben haben. Wenn es mit Magie zu tun hat, dann ist es den Kannemündern womöglich noch fremder als anderen Aventuriern und auch die ansässigen Novadis begegnen dem Echsenwerk bestenfalls misstrauisch. Die Helden könnten bei magischen Problemen aller Art zu Hilfe

gerufen werden, selbst wenn sich diese Probleme später als ganz und gar profan herausstellen. Auf der anderen Seite kann ihnen aber auch schnell Misstrauen entgegen schlagen, wenn sie Magie in der Öffentlichkeit anwenden. Sollten die Zauberer einer Gruppe außer Rand und Band geraten, dann können sie im Notfall auf einen Festumer Schiffsmagus oder Abgänger des Stoorrebrandt-Kollegs zurückgreifen. Auch die Agenten der Mada Basari mögen durchaus einen Zauberer beherbergen.

- Auch wenn die Helden eigentlich nur auf der Durchreise sind, bietet die Stadt eine Kulisse für kuriose Begebenheiten. Mal ist es die stockkonservative Stadtgarde, die den Helden mit absurden Vorschriften kommt, ein anderes Mal können die Helden beobachten, wie ein paar rauhbeinige Seefahrer sich in die bornische Kolonie verirrt haben. Die absurde Situation der bornländischen Bevölkerung inmitten dieser lebensfeindlichen Umgebung gleitet immer wieder ins komische ab und es sollte ein leichtes sein, hier ein paar heitere Szenen zu improvisieren.

Designers Notes

Manchmal entstehen Projekte aus einer einzigen fixen Idee, die jemandem eines schönen Tages kommen. So ist es im Fall dieser Stadtbeschreibung aber nicht gewesen. Tatsächlich bedurfte es, wie so oft, eines äußeren Anstoßes, um mich für diese Aufgabe zu motivieren, die mich über einige Wochen beschäftigte. Es begann also damit, dass ich eine eMail von einem Mitglied des Fan-Projekts [Rastullahs Lockenpracht](#) erhielt, in der man mich fragte, ob ich nicht zufällig eine Karte von Kannemünde hätte. Die Entwickler wollten prüfen, ob sie die Handlung ihres Spiels vielleicht in der unscheinbaren Stadt an der Tränenbucht ansiedeln sollten. Dafür benötigen Designer und Programmierer aber natürlich eine Karte.

Eine einfache Skizze der Stadt hatte ich bereits vor vielen Jahren entworfen, als ich mich mit meinen Spielern durch den Khomkrieg mühte. In Erinnerung geblieben waren mir vor allem der rechteckige Grundriss der Stadt und das Problem, dass ich mir damals nicht erklären konnte, auf welche Weise der Hafen gegen feindliche Fußtruppen (eben jene Mengbillaner) verteidigt werden sollte.

Angeichts der recht überschaubaren Größe der Stadt, stufte ich das Problem als lösbar ein und machte mich ans Werk. Bei einem erneuten Blick auf meinen alten Entwurf fiel mir auf, dass die Zahl der Häuser deutlich zu niedrig angesetzt war und die Stadt insgesamt recht klein wirkte. Der Grund dafür war die Ausrichtung der Stadt in Nord-Süd Richtung, die ich damals gewählt hatte. Da die Ausmaße der Stadt in den Quellen vorgegeben waren und der Osten der Stadt vom Hafen dominiert werden sollte, hatte dieser einfach zu große Dimensionen angenommen.

Ausgehend von diesen Erfahrungen beschloss ich die Stadt längs einer West-Ost Achse auszurichten. und den Hafen nicht zu groß werden zu lassen. Der natürliche Hafen, extremer Tidenhub und einige Hinweise aus Hadmar von Wiesers Kampagne ließen mich zu dem Schluss kommen, dass Schiffe unmöglich dauerhaft im Hafen von Kannemünde liegen konnten, sondern vielmehr mit der Flut einlaufen und den Hafen bei Ebbe wieder verlassen würden. Zusammen mit den erwähnte Perlengrotten entstand auch schnell die Idee der Höhlen im Fels, die die Möglichkeit für Abenteuerentwürfe bot, die an das Finale in Anton Westes **Die Herren von Chorop** angelehnt waren.

Auf Basis der verfügbaren Informationen begann ich eine Skizze zu entwerfen. Nachdem klar war, welche Elemente wo angesiedelt waren, konnte ich mit dem der konkreten Planung des Layouts beginnen. Diesmal hatte ich die Zahl der Häuser etwas übertrieben. Ein paar Korrekturen wurden vorgenommen, aber angesichts der ohnehin knapp bemessenen Zahl musste ich mir deswegen kenne allzu großen Gedanken machen. Außerhalb der Mauern sollte die Novadisiedlung entstehen. Da ich mich hier nicht auf allzu viele Einzelheiten festlegen und möglichst viel Platz für den Rest der Stadt haben wollte, beschloss ich die Siedlung über die Grenze des Bildes hinaus wachsen zu lassen. Zentrum der Siedlung würde natürlich die Karawanserei sein.

Nachdem nun feststand, wie die Stadt aussehen sollte, musste das Ganze jetzt umgesetzt werden. Für die eigentliche Zeichnung würde ich mich eines alten Tricks bedienen und die Zeichnung

doppelt so groß anlegen, wie die spätere Karte. Ich vergrößerte daher die Skizze im Copy-Shop auf DIN A3 und befestigte die Kopie auf meinem Leuchtkasten.

Dort entstanden nun die ersten Umrisse der späteren Stadt. Zunächst wurden Häuser und ganze Blocks mit Bleistift angedeutet und später mit schwarzen Finelinern ausgeführt. Die So entstandene Zeichnung lieferte nun das vollständige Layout der Stadt. Theoretisch hätte man es an dieser Stelle bei ein paar Schraffuren auf den Dächern belassen und die Arbeit beenden können. Angesichts der kargen Umgebung, weder Wasser noch Wüstensand liefern sonderlich schöne Kontraste, entschied ich mich aber für etwas mehr farbliche Akzente.

Die Karte wurde eingescannt und von nun an im Computer weiter bearbeitet. Die verschiedenen Teile eines Daches wurden in helle und dunkle Flächen eingeteilt. Mit den entsprechenden Füllwerkzeugen lassen sich solche Flächen spielend leicht in den gewünschten Grautönen einfärben. Mit entsprechend gestalteten Gauben konnten die Häuser der wohlhabenden Bürger der Stadt ausgezeichnet werden. Aufgrund der geringen Abmessungen entschied ich mich für eine vereinfachte Variante der sonst verwendeten Gaubenfenster.

Wesentlich größere Schwierigkeiten bereiteten mir die Schatten, die ich anschließend hinzufügen wollte. Da ich mit dem digitalen Stift keine Ausrichtung der Spitze simulieren kann, würden die Linien unweigerlich etwas künstlich aussehen. Mit Hilfe leicht transparenter Farben gelang es mir aber, hier einen lückenlosen Übergang zu gewährleisten. Bei den Schatten der Mauern entschied ich mich ebenfalls für eine scharfe Grenze, da dies den natürlichen Gegebenheiten am ehesten entsprechen würde.

Zuletzt wurden Details hinzugefügt. Eine Auswahl von Palmen wurde im Computer reduziert (lassen sich laut meiner Freundin auch als Blümchen verwenden), außerdem fand ein Schiff seinen Weg in den Hafen und die Karte wurde um eine Windrose und einen Maßstab ergänzt. Ich erlaubte mir auch, dem Meer noch eine leichte Tönung zu verpassen. Die Überlegung, der Karte durch farbliche Akzente oder Schraffuren noch mehr Struktur zu verleihen, wurde allerdings wieder verworfen. Da ich gerne in Karten herummale, erschien es mir sinnvoller, hier nicht zu dick aufzutragen. Der Namenszug fand am unteren Bildrand Platz und vervollständigte die Karte von Kannemünde.

An dieser Stelle möchte ich mich noch einmal bei Nils Gey bedanken, der mit seiner mail erst dafür gesorgt hat, dass diese Beschreibung der Stadt Kannemünde entstand.

© 2006 by Johannes Heck