

Eine Auswahl an Gebäuden des Städtchens Mardershöh und des Dorfes Trollkirschen königliche Vogtei Auf der Mardershöh

Mardershöh

Nr. Bezeichnung Q P Bemerkungen

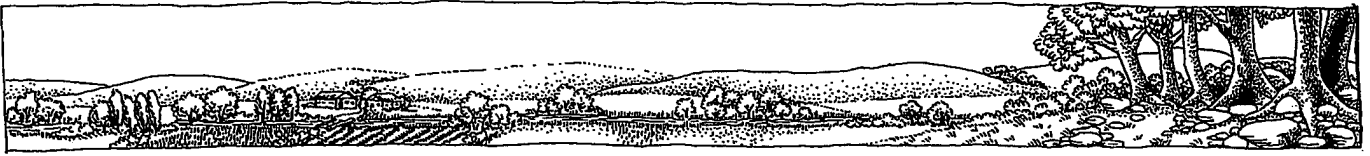
1	Passmauer			Mit 300 Schritt Länge versperrt sie den Talaus- /ingang zur Mardershöh.
2	Wislibach			Mündet schliesslich in den Oxenweiher
3	Taverne	4	3	Im <i>"Wanderstab"</i> finden sich auch drei Zweierzimmer
4	Pelzhändler	7	6	Viele Scheidereien Gareths kaufen hier ihren Zobel oder Hermelin ein.
5	Boronanger			Und Boron-Tempel
6	Bäckerei	5	5	
7	Druckerei "Knollenpress"			Im Holzschnittverfahren werden hier Einblattdrucke wie der Schlunder Bilderbogen gefertigt
8	Schmied	6	7	Meister Begram
9	Obsidianschnitzer	6	8	Meister Pepimox
10	Wohnhöhlen			ca. 40 Hügelzwerge
11	Gasthaus	7	8	In der <i>"Praiosblume"</i> residieren die wenigen Vermögenden
12	Schreibstube			
13	"Magus" Gesticus			Ein Scharlatan und guter Freund des von Ochschen Familienmagus Anaxios
14	Burg Mardershöh			Mit Rondra-Schrein und seit 28 Hal Kaserne der II. Königlich Mardershöher Landwehr (ein Halbbanner)
15	Taverne	3	2	Das <i>"Bunrestübl"</i> ist keineswegs schäbig, sondern rustikal bäuerlich.
16	Krämer	4	6	Verkauft überteuerte Aus- rüstung an Rashtullswall- reisende
17	Stadthaus			Des (Vieh-)Grossbauern Waldenstein und Taverne <i>"Kronenhirsch"</i>
18	Travia-Tempel			Mit Gänsegehege
19	Edelsteinsucher			Bergkristalle und Obsidian
20	Schreinerei	4	4	Beinahe alles Holz der Mardershöh wird hier verarbeitet.

21	Stausee			Sichert den konstanten Zufluss zum Wasserrad der Schreinerei
22	Kräuterfrau	~	~	(Ist wirklich nur Kräuterfrau und keine Hexe!)
23	Firun-Tempel			sog. Jagdtempel des Firun und Austragungsort des alljährlichen von Ochschen Bogenschiessturniers (keine Turney, sondern Volksfest!)

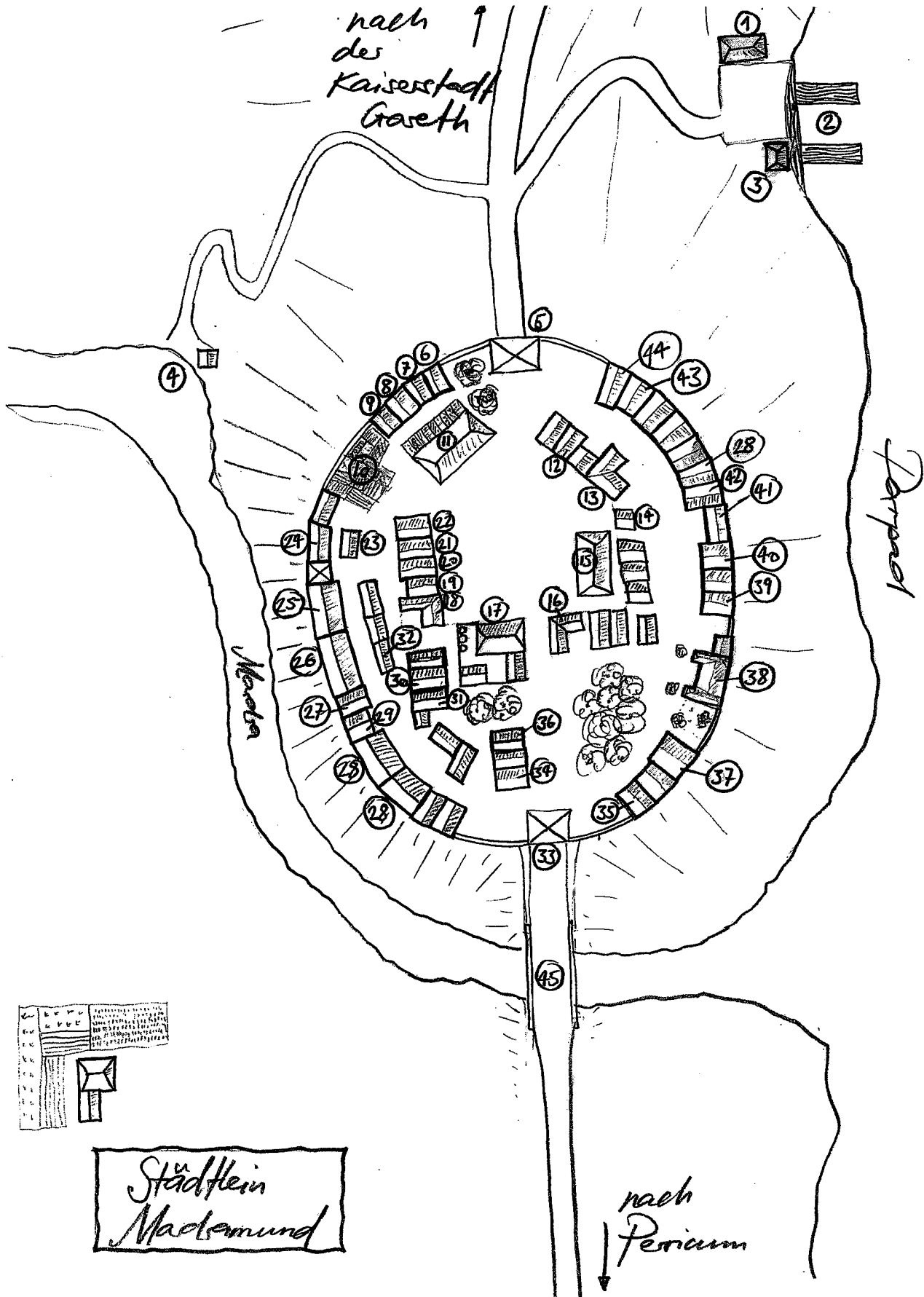
Trollkirschen

Nr. Bezeichnung Q P Bemerkungen

1	Krämer	4	3	Fallensteller- und Holz- fällerbüchse
2	Bordell	2	2	<i>"Levthansbock"</i>
3	Taverne	3	2	Im <i>"Kahlschlag"</i> muss stets mit einer blutigen Nase gerechnet werden
4	Rahja-Schrein			Mancher behauptet hier werde auch Levthan verehrt..
5	Hebamme			Wer's glaubt
6	Taverne	2	3	<i>"Hand ab!"</i> , siehe No.3
7	Geschirrschnitzer	4	2	
8	Herberge <i>"Enzian"</i>	3	3	eigentlich ein Spielhaus mit Hinterzimmer
9	Pfandleiher			Ardo Menetan ist die Graue Eminenz von Trollkirschen
10	Köhler			Ständig qualmen hier mindestens vier Meiler



Viehweiden: Das Städtlein Mardramund





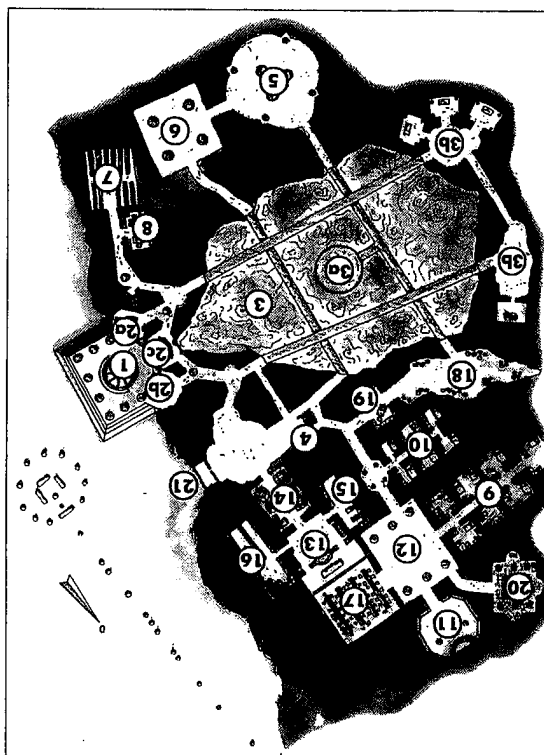
Nr.Gebäude Q P Bemerkungen

1	Warenlager			Für beschlagnahmte, eingelagerte oder umgeschlagene Waren
2	Anlegeplatz			Hier entrichten die Flusschiffer ihren Zoll; auch Umschlagplatz für das Umladen von Fracht. (Perricum-Mardramund-Wandleth-Gareth)
3	Haus des Zollmeisters	5	3	Hier kann auch gespiesen werden Ergi Faberwitz kocht famos, zahlt dem Baron aber kein Zopfgeld
4	Holzschwemme			Das angeflösste Holz wird hier aus der Mardra gehakt und in die Stadt gebracht.
5	Garethor Tor			Offen von Morgengrauen bis kurz nach Eindunkeln
6	Lebensmittel	3	4	Alrik Okenheld
7	Bäcker	5	4	Daria und Reo Ruttel
8	Feinkostwaren	5	5	Savertin Hübschli
9	Kräuter	2	5	und Gewürze
10	Garten			Hier kann der Stadtbürger ein Flecklein Garten mieten: der Baron dankt!
11	Perainetempel			Kleiner Garten hinter dem Tempel
12	Kleidermacher	7	6	Lares Groterian
13	Viehhändler	8	6	Celissa Bodiak
14	Armbruster	3	3	Travin Nattel
15	Phextempel			Ist zugleich auch Markthalle, hier wacht die Geweihte Silvana Fuxtreu über die Marktgewichte
16	Händler	2	5	Viehhändlerin Lidda Derpel Was die Boraks nicht mehr nehmen, "päppeln" die Derpels wieder auf.
17	Seifenmacher	7	8	Die Seifenmacherei von Ceya Treublatt ist DER Grossbetrieb in Mardramund, die Ochsenseife ist selbst in Gareth bei den Beinahereichen begehrt
18	Hufschmied	7	7	Robak Anjuhal
19	Zimngiesser	6	6	fertigt die Pokale für das von Ochs'sche Bogenwettschiessen
20	Speisestube "Wandelli"	7	7	Luisa Wandelli Almadanische Spezialitäten
21	Lebensmittel	7	8	Firuna Plötzbogen
22	Krämer	5	6	Valpo Zumbel
23	Taverne "Alter Schuh"	5	5	Mo Klecks
24	Schuster	6	7	Nana Zewana
25	Herberge "Am Wegesrand"	2	2	26 Schlafplätze
26	Lagerhalle			Lager der Seifenmacherei

Nr.Gebäude Q P Bemerkungen

27	Taverne "Chlunkerkasten"	6	7	Wirt Reto Brunkalb
28	Lagerhallen	4	5	Können bei der Stadtmeisterei angemietet werden; sind regelmässig durch Stammgäste ausgebucht.
29	Lederwaren	3	2	Auch Gebrauchtwaren
30	Eisenwaren	1	1	Alles aus dritter Hand
31	Behälter	4	2	Doro Inke
32	Taverne "Darpot"	3	2	Etwas düstere Spelunke; Schlägereien sind aber auch hier äusserst selten.
33	Perricumor Tor			Offen von Morgengrauen bis kurz nach Eindunkeln
34	Krämer	4	4	Torben Inke
35	Zimmermann	2	3	Perdia Beilstiel
36	Drechsler	1	4	Drechsler Yeto Halbfinger verkauft nur noch seltsame Holzfigürchen, die magisch sein sollen. Yeto fingert immerzu verwirrt an seinen Talismanen.
37	Tischler	6	6	Wulf Beilstiel
38	Gasthaus "Zur blauen Gans"	8	9	18 Schlafplätze
39	Stadtmeisterei	4	5	Hier sind zu Geschäftszeiten ein Schreiber, der Weibel und ein Büttel anzutreffen.
40	Grobschneider	7	7	Ugo Zertel
41	Gasthaus "Zur Eintracht"	5	4	12 Schlafplätze
42	Stadthaus des Barons Tabur			Wird nicht mehr benutzt und steht zum Verkauf.
43	Grobschmied	6	3	Nella Timerian
44	Grobschmied	5	2	Welf Tannhaus
45	Brücke			Der Wegzoll wird im Torhaus berechnet und eingezogen



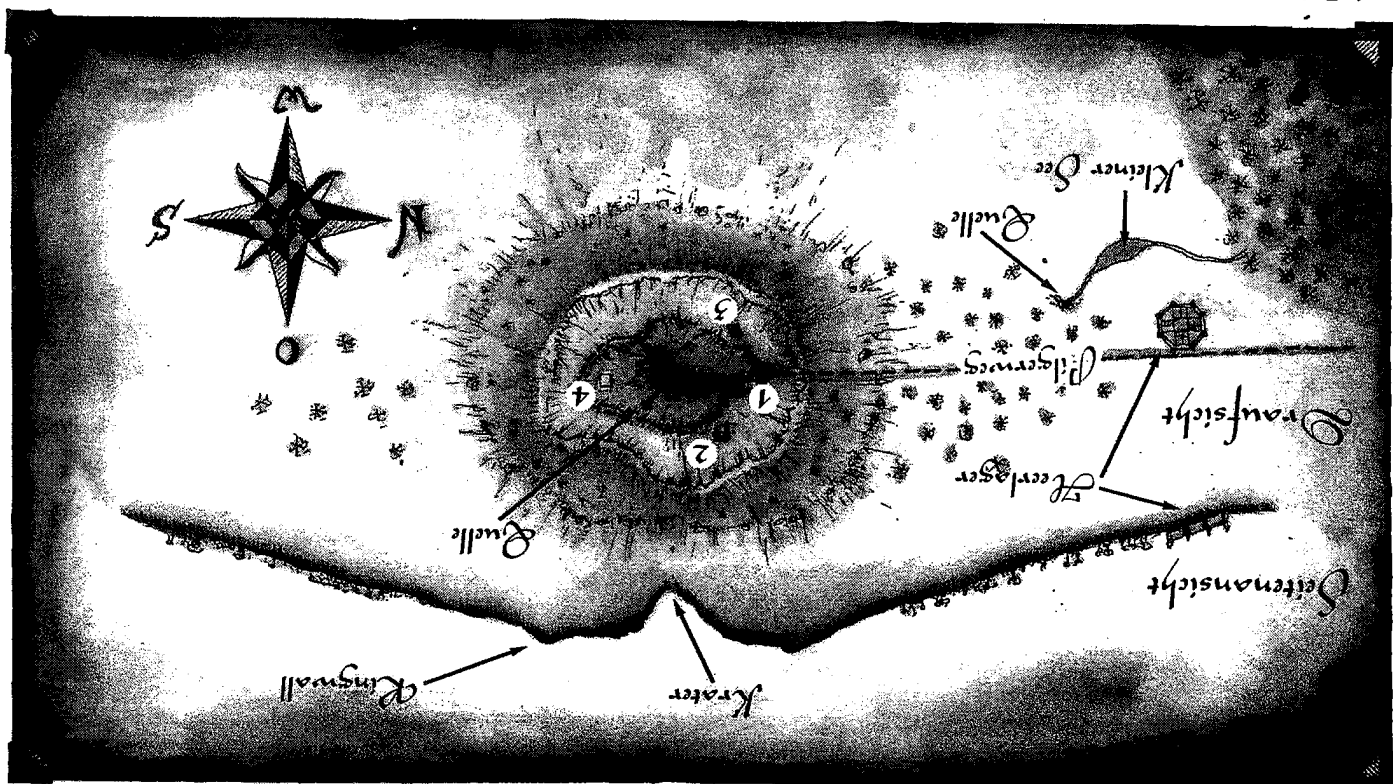


- 1: Tempelhalle
2: Apsiden
3: Heiligtum mit Angroschs Hammerstein und mehreren Kapellen
4: Rampe zu den Werkstätten
5: Angrosch-Schächte
6: Absehballe
7: Archiv
8: Skriptorium
9: Zellen der Gewerhten
10: Gästezellen
11: Ratschalle
12: Saal
13: Küche
14: Brauerei
15: Backerei
16: Vorräte
17: Speisesaal
18: Fungarium
19: Apotheke
20: Bad
21: Weltlicher Nebeneingang

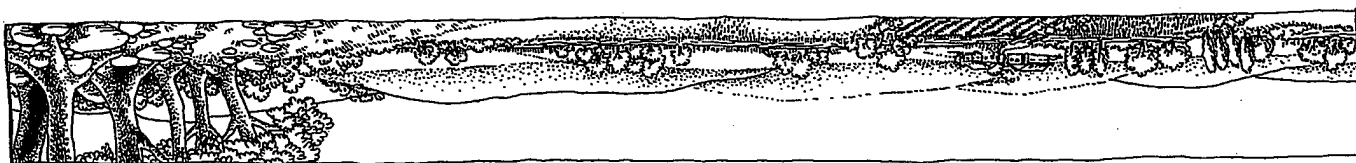
Der Angrosch-Tempel

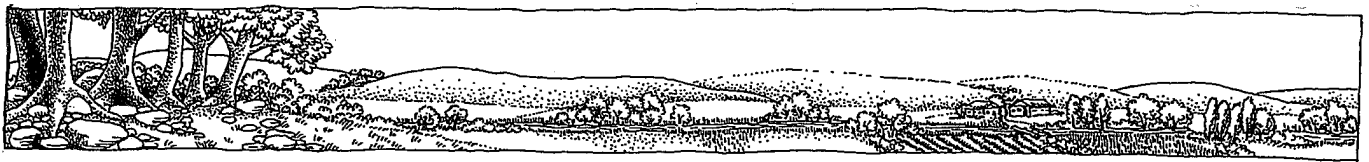
1: Pilgertempel des Angbarer Ingerim-Kultes
2: Kleiner Rondartempel mit Ritualplatz

3: Angrosch-Heiligtum (siehe eigene Karte)
4: Uralte Anlage unbekannter Herkunft



Ruchin: Der Schlund zur Zeit der Zwölfgöttertoste



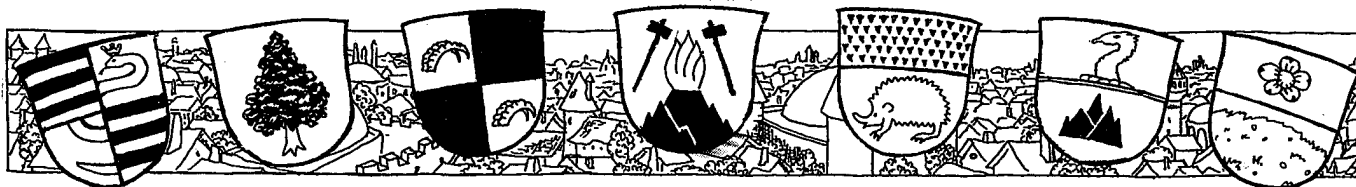


“Das letzte Wort haben immer die Trolle”

Firndan, Firungeweihter des Jagdtempels von Mardershöh



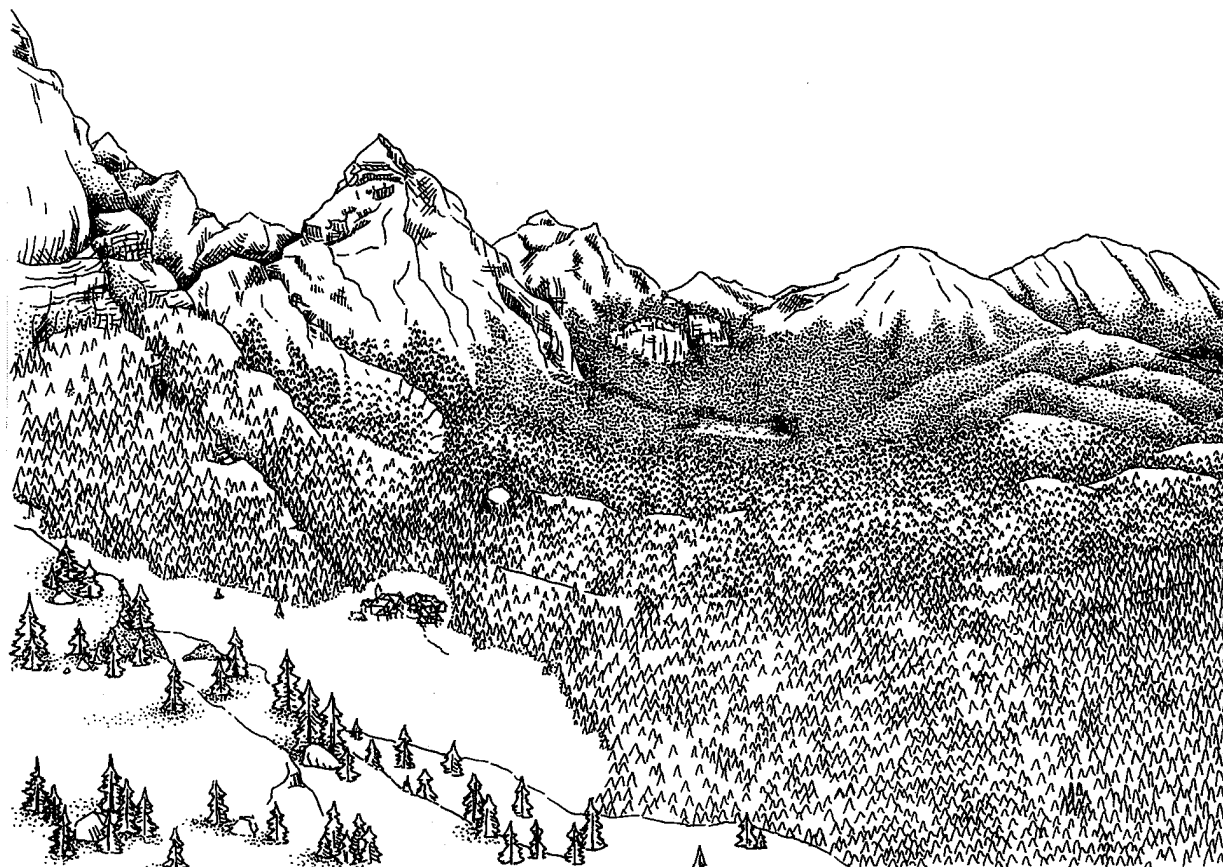
“Und morgen zerhau’ ich den hinter mir!”



Berge im Hintergrund:
Greifensitz

Wolfsberg

Farnsberg



Die Mardershöh

Blick gen Efferd über Trollkirschen und das Hexenwasser

**Noch Fragen?
Anregungen vielleicht?**

So oder so, die Adresse lautet:

**Oliver Steiger
Römerstrasse 198
8404 Winterthur
Schweiz
Tel: (0)52 - 243 - 17 - 63
Fax: (0)52 - 243 08 86
e-mail: osiris@smile.ch**