Splittermond

Fan-Adventskalender

10

Inhalt

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

BoggyB (Nahashtab)

Illustrationen

BoggyB (Nahashtab)

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

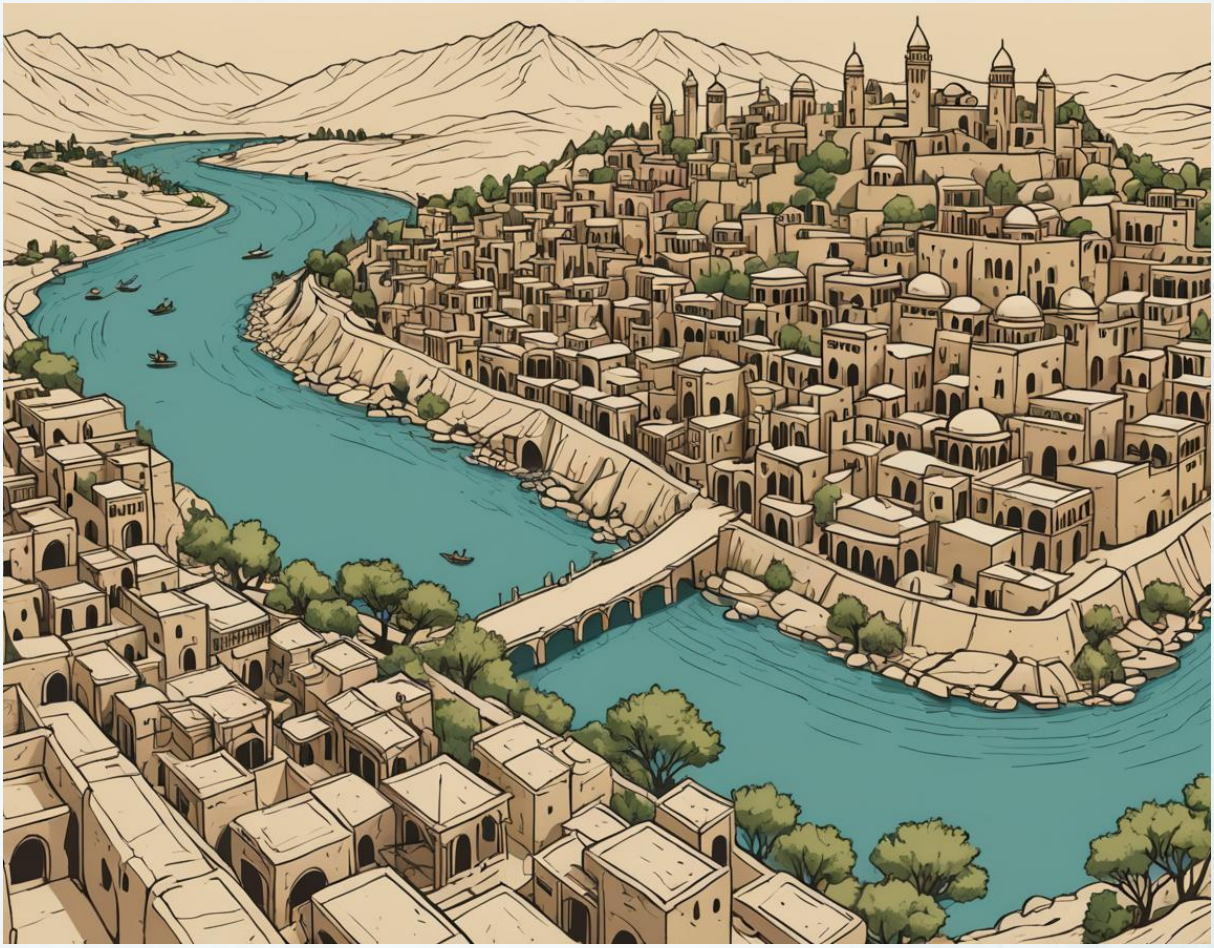
Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:

Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des
Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk
ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

Die Stadt Nahashtab

Von BoggyB



(Höhere Auflösung: Bildlink. Bild erstellt mit Dreamshaper XL Lightning (KI).)

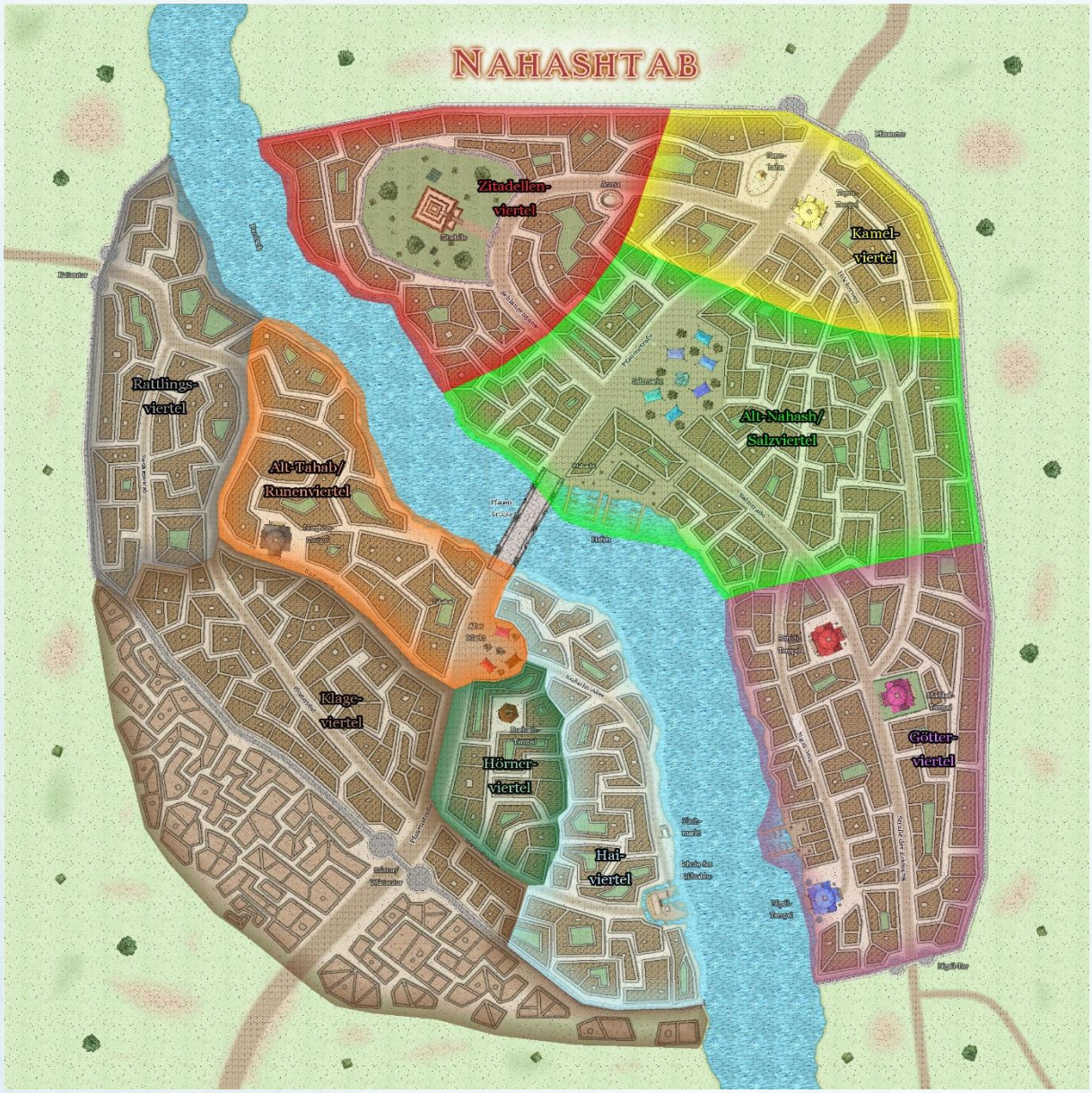
Nahashtab ist mit 36.000 Einwohnern die zweitgrößte Stadt des Shahirats Aitushar und die Hauptstadt der Satrapie Tavustar. Sie liegt als Handelsknotenpunkt an der Kreuzung zwischen dem Pardash und der Pfauenstraße, di von der Wüste Surmakar nach Farukhur und darüber hinaus führt. Sie ging hervor aus dem Zusammenschluss der Städte Nahash auf der nordöstlichen Seite des Pardash und Tahab auf der südwestlichen Seite.

Geschichte Nahashtabs

Während das frühere Nahash heute der wohlhabendere Teil Nahashtabs ist, war vor der Vereinigung der beiden Städte Tahab die Hauptstadt der Satrapie, die damals den

Namen Tahabi innehatte. Das Satrapenamt lag in dieser Zeit traditionell bei der Familie Tahabai, der auch der Runenzirkel der sogenannten Tahabiner unterstand. Mit der Vereinigung der beiden Städte wurde Nahashtab zur Hauptstadt der umbenannten Satrapie Tavustar. Die Familie Tahabai verlor zunehmend ihren Einfluss auf die Stadtpolitik, während der Runenzirkel jedoch weiterhin in ihrer Hand ist.

Kartenmaterial



Höhere Auflösung: Bildlink. Ohne Viertelgrenzen: Bildlink. Karte erstellt mit *Campaign Cartographer 3+*.

Stadtrundgang durch Nahashtab

Im Folgenden findet sich eine kurze Beschreibung der Stadtviertel und einiger Interessenspunkte in jedem Viertel. Nicht jeder Interessenspunkt ist explizit auf der Karte markiert.

Alt-Nahash/Salzviertel

Der Kern der früheren Stadt Nahash und das Handelszentrum des heutigen Nahashtab. Insbesondere der Handel mit Salz aus der Nakazur floriert hier. Viele der reichsten Bewohner der Stadt leben in diesem Viertel.

Interessenspunkte:

1. Der *Salzmarkt*, der größte Handelsplatz der Stadt.
2. Die *Pfauenbrücke* über den Pardash, die die früheren Städte Nahash und Tahab verbindet.
3. Das Gasthaus *„Zum güldenen Pfau“*, eines der nobelsten in der Stadt mit gesalzenen Preisen.
4. Der *Pfauenhafen* direkt an der Pfauenbrücke ist der Hauptanlaufpunkt für die meisten Handelsschiffe, die in Nahashtab Anker legen.

Zitadellenviertel

In diesem Vorteil spielt sich der größte Teil der Regierungsgeschäfte Nahashtabs ab. Auch hier leben viele reiche Stadtbewohner, vor allem jene, die ihr Geld nicht in erster Linie mit dem Handel verdienen. Eine Flutmauer schützt dieses Stadtviertel vor dem Pardash-Strom.

Interessenspunkte:

1. Die *Zitadelle* des Satrapen Syavash Valadkhabeh, eines Nachfahren des Großmagier Zardosh (siehe Mondstahlklingen, S. 107).
2. Die *Arena*, in der Schaukämpfe zu Ehren des Satrapen veranstaltet werden.
3. Das *Theater* der Stadt.

Kamelviertel

Dieses Viertel lebt von der Bewirtung der durchreisenden Handelstreibenden und ihrer Tiere – zumindest jener, die sich kein Zimmer im Salz- oder Zitadellenviertel leisten wollen.

Interessenspunkte:

1. Das *Pfauentor*, durch das Reisende auf der Pfauenstraße aus dem Norden in die Stadt bzw. wieder hinaus kommen.
2. Der *Tayru-Tempel* am Pfauentor.

3. Der *Kamelmarkt*, auf dem vorwiegend Kamele, Pferde und Reisebedarf gehandelt werden.
4. Die *Kamelrennbahn* bietet Unterhaltung für die temporären und dauerhaften Bewohner der Stadt. Den meisten Handelnden sind ihre Tiere zu schade und teuer für die Teilnahme an profanen Rennen, doch Ausnahmen kommen oft genug vor.

Götterviertel

Dieses Viertel verdankt seinen Namen der Tatsache, dass die meisten großen Tempelanlagen der Stadt hier zu finden sind – oder zumindest diejenigen der alten, großen Gottheiten.

Interessenspunkte:

1. Der *Nigali-Tempel* am Pardash.
2. Der *Nigali-Hafen* ist der kleinere Hafen der Stadt. Er wird vor allem von den mit dem Nigali-Tempel assozierten Handelstreibenden genutzt, die in einer gewissen Rivalität zur Handelsgilde von Nahashtab stehen.
3. Das *Nigali-Tor* ist das südöstliche Stadttor in der Nähe des Nigali-Tempels.
4. Der *Maddad-Tempel*.
5. Der *Rahidi-Tempel*. Er ist auch Sitz der *Klingen der Gerechtigkeit*, eines Paladin-Ordens, dem die Stadtwache unterstellt ist.

Alt-Tahab/Runenviertel

Der Kern der früheren Stadt Tahab und heute im Vergleich zum früheren Nahash etwas abgeschlagen.

Interessenpunkte:

1. Der *Alte Markt*, der größte Markt auf der Südseite des Pardash.
2. Der *Nurghon-Tempel* mit den Katakomben von Nahashtab.
3. Das Anwesen der *Familie Tahabai*.
4. Die *Runenhalle*, der Sitz des Runenzirkels und des alten Stadtarchivs von Tahab.
5. Ein *Zweitposten der Stadtwache* in Tahab.

Haiviertel

Dieses Stadtviertel ist geprägt vom Fischfang (was einen entsprechenden Geruch nach sich zieht) und der Schule des Reißzahns, einer Bestienmeister-Schule.

Interessenspunkte:

1. Die *Hai-Akademie*, der Sitz der Bestienmeisterschule „Schule des Reißzahns“.
2. Die Taverne *„Der gebissene Delphin“*.

3. Der *Fischmarkt*.

Hörnerviertel

In diesem Viertel lebt die kleine Keshabid-Gemeinde von Nahashtab.
Interessenspunkte:
1. Der *Durbash-Tempel*.

Klageviertel

In diesem Viertel, das sich bis über die Stadtmauern hinaus erstreckt, leben die Ärmsten von Nahashtab.
Interessenspunkte:

1. Durch das *Salztor*, das auch *Wüstentor* genannt wird, kommen Handelstreibende nach Nahashtab und bringen Waren aus der Wüste Surmakar oder Salz aus der Nakazur. Hier treiben sich viele Bettelnde herum, sodass die meisten Handelnden und Reisenden zusehen, das Tor schnell hinter sich zu lassen.
2. Eine *Suppenküche* des Maddad-Tempels.
3. Ein *Lusthaus*.
4. Das *Raufhaus*: Eine Hütte außerhalb der Stadtmauern, wo man sich trifft, um sich zu prügeln.

Rattlingsviertel

In Nahashtab lebt eine der größten Gemeinschaften von integrierten Rattlingen in ganz Farukan (siehe Rattlinge, S. 27). Die meisten von ihnen kommen in diesem Viertel unter. Dennoch leben hier vorwiegend Menschen, und viele von ihnen besitzen kaum mehr als ihre Nachbarn im Klageviertel.
Interessenpunkte:

1. Das *Rattentor* wäre theoretisch der naheliegende Zugang nach Nahashtab für Salzhandelnde aus der Nakazur. In der Realität machen die meisten von ihnen jedoch einen Umweg und betreten Nahashtab durch das prächtigere Salztor.
2. Die Taverne *„Die Absteige“*, in der auch viel Glücksspiel getrieben wird.
3. Ein kleiner *Pudjari-Tempel*, der auch einige Anhänger unter den Rattlingen hat.

Autorenkommentar

Offizielle Informationen über Nahashtab finden sich im *Farukanband* (S. 36) und im *Rattlingsband* (S. 27). Die Ausarbeitung in diesem Fanwerk erweitert diese Informationen und wiederholt von den offiziellen Informationen nur das, was für die

Beschreibung zwingend erforderlich ist. Sie sollte daher in Kombination mit den offiziellen Informationen verwendet werden.

Die Informationen zur Geschichte Nahashtabs und zur umgebenden Satrapie sind reines Fanwerk ohne offiziellen Hintergrund.

Wer Nahashtab mit weiterem Inhalt füllen möchte, kann die offizielle Beschreibung Shinshamassus (*Farukanband S. 33*) als Vorbild verwenden. Die Beschreibung des Elendsviertels Shinshamassus im Abenteuer *„Das unersättliche Träumen“* kann Inspirationen für das Klageviertel Nahashtabs liefern.