



AUF DER SPUR DES WOLFES: MENDENA

Eine Stadtbeschreibung

erarbeitet von Jyivindar

© Jyivindar



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und **RIESLAND** sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der [Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH](#) ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **“Das Schwarze Auge”** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

MENDENA

ca. 1007/1008 BF

Achtung: Diese Spielhilfe enthält **Spoiler** zur Gezeichneten-Kampagne und folgenden Abenteuern, insb. „Der Unersättliche“. Die zugehörigen Karten sind [hier](#) verfügbar.

RÜCKBAU DER STADT ZU „PRÄ-BORBARAD“

Die Besonderheit dieser Karte ist die Wiedergabe des Standes vor allen Veränderungen durch Xeraan und Haffax. Es existieren nur Karten aus späteren Jahren, somit war die Grundlage die „älteste“ aus dem Abenteuer „Der Unersättliche“. Anhand der Beschreibungen dort habe ich alle Bereiche überarbeitet und Änderungen und Zerstörungen rückgängig gemacht.

So wurden die Siedlungen vor der Stadt deutlich verkleinert, innerhalb Mendenas herrscht ein größtenteils ähnliches Stadtbild. Hier und dort habe ich Gebäude weggelassen und an anderen Stellen die späteren Entwicklungen nur angedeutet. Auch die Veränderung hin zu den Beschreibungen in den „Schattenlanden“ habe ich ebenso als Anhaltspunkt genommen, wie sich das Stadtbild verändern wird. Die Änderungen im Detail gibt es bei den entsprechenden Passagen.

Wichtigster Punkt des Wandels von Mendena im Laufe der kommenden Jahre:

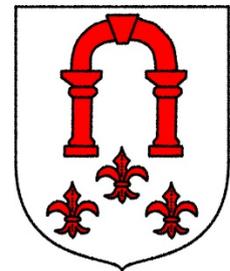
Aus der schönen, lauschigen Stadt wird zunehmend ein Ort des Hasses und der dämonischen Korrumpierung.

KURZFASSUNG

Siehe Abenteuer.

Wehrmauer: Fast 7 Schritt hoch

Blason: Weißer Grund, Roter Torbogen über 3 roten Lilien



Beschreibung

An der Tobimoramündung liegt der Hafen Mendena. Seitdem die Oger durch Tobrien gezogen sind, sind hier neben der Herzogfamilie aus Ysilia auch viele Flüchtlinge in und um Mendena angesiedelt. (Anm: Aus diesem Grund gibt es vor Mendena einige neue Gebäude, die hauptsächlich von Flüchtlingen errichtet wurden, die keinen Platz mehr innerhalb der Stadt gefunden haben. Sicherlich sind einige bereits weggezogen, aber hier entsteht eine Sammelstelle für Flüchtlinge aller Art. Die Arena ist noch nicht errichtet worden. Der Immerschlick vor der Stadt existiert ebenfalls noch nicht.)

Das Stadtbild zeigt ein schönes, sauberes Städtchen und durch den ansässigen Badilakanerorden, der in Mendena auch seinen Ursprung hat, merkt man, wie sich die Bevölkerung sehr um das Wohl der Mitmenschen kümmert. Der Fluss- und Hochseehandel floriert und so ist Mendena durch den Seehafen ein Ort voller Lagerhäuser und Kontore aus vielen Regionen.

Auf dem Plan entfernt:

- Der Nimmermüde Markt - Existiert meiner Meinung nach noch nicht.
- Fälscherwerkstatt - Wird erst noch durch Xeraan eingeführt.
- Akademie für Strategie und Heeresführung - Existiert noch nicht.
- Redaktion Greifenbalg – Entfernt.
- Rabengasse / Borontempel – Entfernt.
- Gästehaus Gänsedaune – Gibt es noch nicht, ist eine Folge der Ereignisse um Xeraan.
- Arena Aquatica – Gab es auch noch nicht.

BESCHREIBUNG DER STADT

1. Quellensprunger Tor (Norden)

2. Eslamsbrücker Tor (Westen)

3. Hafentor (Süden, zum Flusshafen hin)

4. Flusshafen

Anlaufstelle für Schiffe, die aus dem Innenland die Tobimora entlang segeln.

5. Handelshafen

Hochseehafen für Schiffe aus allen Regionen.

(Anm.: Hier wird beschrieben, dass nur der Althafen und die Mole im Süden noch Original sind, der Rest wurde mittels Dämonenmacht neu gestaltet. Problem: Der Hafen wäre zu klein, die Speicherstadt im Norden total überdimensioniert und für etliche Haijäger und Händler wäre einfach kein Platz. Daher etwas verändert, die Geschütztürme entfernt (werden erst später errichtet) und die Werft anders platziert und etwas verkleinert. 50% blieb gleich. Die Reste der alten Stadtmauer machen als prä-Borbarad so keinen Sinn, weil das alte Marktviertel auf der falschen Seite liegt. Muss also bedeutend älter sein.)

6. Speicherstadt

Die ersten Lager und Kontore der Stadt entstanden im Süden und wurden immer weiter am Hafenufer entlang gebaut. Mit dem Anwachsen des Hafens nach Norden hin siedelten sich immer mehr Kontore an.

Anm.: Etwas verkleinert und an die Größe des Hafens angepasst.

7. Werft

Bekannt ist Mendena auch für eine hervorragende Werft im Hafen, die hauptsächlich Karavellen der Perlenmeer-Klasse fertigt.

(Anm.: Etwas verkleinert, anders positioniert. Die Lebende Werft wird deutlich größer ausfallen und weiter im Norden errichtet.)

8. Taverne Piratenbraut *(Anm.: Umbenannt von „Krakonierbraut“)*

Auf dem Schild ist eine seltsam unförmige Frau mit Seesternen über den prallen Brüsten und einem Fischeschwanz. Gastwirt Gretto Beilunker hat sich etliche Frauen/Fischfiguren schnitzen lassen und versucht durch obszöne Bemalungen die seefahrende Kundschaft für sich zu gewinnen. „Auch schlechter Klatsch über mich ist immer noch Klatsch. Und wenn man im Gespräch bleibt, ist das gut fürs Geschäft.“ Der Schankraum ist mit allerlei Netzen und Schiffsinterieur ausgestattet und erweckt fast den Eindruck eine Mischung aus Trödelladen und Schiffsatmosphäre bieten zu wollen.

(Anm.: Hier habe ich den Wirt so gelassen, wie er ist, allerdings noch nicht beeinflusst durch die Borbarad-Ereignisse. Ein Ort, den man später vielleicht nochmals aufsuchen kann und die Pervertierung spüren.)

9. Herberge Gute Heimkehr

Hier gibt es nur 30 Schlafmöglichkeiten, auf 3 Stockwerke aufgeteilt. Sonst nichts. Daher ist dies auch die wohl preislich attraktivste Anlaufstelle für Seeleute auf Landgang. Nach durchzechter Nacht kann man hier günstig seinen Rausch ausschlafen, wenn man auf so Nebensächlichkeiten wie Frühstück oder Toiletten verzichten kann.

Anm.: Keine Änderung.

10. Brauerei

Im Zentrum der Duftschwaden von Malz und Maische liegt die Brauerei, die für das Tobrische bzw. Mendener Helle bekannt ist. Seit über 100 Jahren wird hier sorgfältig gebraut.

Anm.: Keine Änderung.

11. Marktplatz

Anm.: Keine Änderung.

12. Praiostempel

Geweihter vor Ort ist Darium von Finstermoor.

Anm.: Wird erst noch zerstört, somit auf der Karte ergänzt.

13. Tsatempel

Nicht selten wunderten sich unaufmerksame Fremde, die durch das Marktviertel schlenderten, warum sie plötzlich in einem Garten stehen. Nur lose abgesteckt vom Rest der Stadt befindet sich ein kleiner Obstgarten, in dem ein verspieltes Gebäude errichtet wurde. Der Tsa-Tempel von Mendena.

Anm.: Wird im Laufe der Jahre Schritt für Schritt aufgelöst, somit wieder im alten Glanz dargestellt.

14. Bierstube Tobrischer Hof

Dieser Hof gilt als die beste Anlaufstelle für einheimisches Bier und Speisen. Deftig, würziges Essen und Getränke aus allen Regionen Mittelaventuriens lassen sich hier finden.

Anm.: Keine Änderung.

15. Taverne „Rot und Weiß“

Gerade bei Kriegern und Soldaten sehr beliebte kleine Taverne, in der Raila Ronwulf ihre Gäste bewirbt. Die ehemalige Kriegerin ist Veteranin der Schlacht der 1000 Oger und verlor damals ihren Schildarm. Mehr aus Stolz als aus Eitelkeit trägt sie einen Panzerarm mit geschlossener Faust, mit der sie ungebetene Gäste immer noch gut aus dem Gebäude befördern kann.

Anm.: Ich konnte nicht herausfinden, ob es die Taverne bereits vorher gab. Da der Wirt ein ehemaliger Anhänger auf Borbarads Seite war, musste ich auch was am Namen ändern. Dennoch sah ich hier eine nette Chance auch in dieser Taverne die kommenden Veränderungen wiederzuspiegeln. Anstelle eines Veteran Borbarads, ist hier eine Veteranin der Ogerschlacht die aktuelle Inhaberin. „Schwarz und Rot“ wird geändert zu „Rot und Weiß“, was den Farben Mendenas entspricht. Klientel ist das selbe.

16. Überreste der Illusions-Akademie

In der Nähe der Stadtmauer im Nord-Westen der Stadt liegt die ehemalige Akademie Mendenas. Obwohl diese bereits 997 BF bei einem Brand zerstört und anschließend aufgelöst wurde, sind die Überreste der damaligen Gebäude noch nicht gänzlich beseitigt worden. Einige neue Gebäude der ehemaligen Angestellten und einiger Magier wurden in der Nähe errichtet, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, die Trümmer akribisch zu durchsuchen. Vielleicht lassen sich doch noch das eine oder andere Werk bergen, auch wenn die Chancen verschwindend gering sind.

Anm.: Akademie unbekanntes Namens. Wird in „Der Scharlatan“ erwähnt und wurde 997 BF von Xeraan beraubt und zerstört. Wollte ich nicht weglassen, wenn man schon mal die Möglichkeit hat. Die Position erschien mir ganz gut gewählt: am Stadtrand, auf einer Anhöhe und dort, wo Xeraan später alles niederreißt, um ein Fälscherviertel aufzubauen. Lug und Trug haben an dieser Stelle somit Tradition.

17. Rahja-Tempel

Zentral im gehobenen Viertel „Wulfenruh“ befindet sich ein verspielter und schön angelegter Tempel der Rahja. Auch hier wurde rosa Marmor wie in anderen Gebäuden dieser Art verwendet. Im Inneren befinden sich sinnliche Wandmalereien, auf denen heitere Figuren und andere rahjagefällige-Darstellungen abgebildet sind.

Anm.: Bordell im ehem. Rahjatempel – zu einem „normalen“ Rahjatempel deklariert. Änderungen am Plan gab es keine.

18. Jarlaksberg

Wer die Stadt von Westen her betritt, wird zu seiner Linken einen grasbewachsenen Hügel mit einem imposanten Standbild des Heiligen Jarlaks erblicken. Dieser Firunheilige entstammte dem Herzoggeschlecht der „von Ehrensteins“ und ist demzufolge in ganz Tobrien hoch angesehen.

Anm.: Hier wird Xeraans Goldener Hügel entstehen und den Platz der Statue einnehmen.

19. Firuntempel

Firuntempel am Fuße des Jarlakberges.

Anm.: Hier entsteht das Borbaradial auf den Ruinen des Tempels. Leider keine weiteren Informationen zum Tempel.

20. Das Rote Haus

In diesem aus rotem Backstein errichteten Gebäude befinden sich die Stadtverwaltung sowie das Gericht.

Anm.: Es wird nicht berichtet, dass dieses Gebäude neu errichtet wurde oder sich die Verwaltung wo anders befand. Ich denke, es macht durchaus Sinn, dass Mendena schon damals ein Gericht und eine Verwaltung hatte und dass diese auch im identischen Gebäude untergebracht waren.

21. Taverne „Voller Humpen“

Eine kleine, rustikale Schänke, in der wohl die Zeit stehen geblieben ist. Unzählige kleine und große Malereien zieren die Wände, die Mendena und das Umland von vor 100 Jahren zeigen. Die meisten Gäste sind Handwerker aus den umliegenden Zunftgewerben. Hier trifft man sich nach getaner Arbeit und singt alte Lieder oder redet nur gemütlich bei einer kleinen Pfeife.

Anm.: Genau so gelassen.

22. Ronratempel

Ein streng rechteckiges Gebäude mit einer Säulenfassade und einer alten, aber prächtigen Steinmetzarbeit als Giebelschmuck lassen direkt erahnen, dass es sich um einen Tempel der Rondra handelt.

Anm.: Hier wird später die Garnison der Mactaleänata-Orden stationiert. Keine Änderungen am Plan, nur umbenannt.

23. Orden der Badilakaner

Das Ordenshaus der Badilakaner unterhält ein Armenhaus sowie eine Suppenküche. Der Orden hat in Mendena seinen Ursprung und geht auf den Heiligen Badilak von Mendena zurück, der vor 200 Jahren alle Prostituierten zu Travia-Geweihten bekehrt hat. Aus dieser Zeit stammt auch dieses große Fachwerkhaus, das damals vom Grafen gespendet wurde. Die Grundprinzipien des Ordens sehen vor, dass die Mitglieder kein Geld oder Besitz haben dürfen und es wird speziell gegen Unzucht vorgegangen.

Anm.: Auch wieder ein sehr gutes Beispiel, wie sich die Stadt verändern wird. Der Orden wird beginnen Geld für die Dienste zu nehmen und wird irgendwann das exklusivste und teuerste Haus in der Stadt sein.

24. Burg Talbruck

Zur Zeit hat der tobrische Herzog seinen Sitz von Ysilia hierher verlegt.

Anm.: So gelassen.

25. Brücke über Tobimora

Bei dem Hochwasser von 951 BF zerstört und seitdem nicht wiederaufgebaut worden. Nur einige steinerne Pfeiler ragen noch aus dem Wasser.

Anm.: So gelassen.