Karte

Speziell nach Norden ist die Stadt größer, da sie dort massiv wächst durch neue Fabriken und Arbeiter in selbigen.

Übersicht

Ta-Lan hat vor allem in den letzten Jahrzehnten einen Bevölkerungssprung gemacht und ist inzwischen auf 200000 angewachsen, davon über 95% Menschen. Elfen, Zwerge, Halbelfen stellen je 1%, Gnome und Halblinge jeweils ein halbes Prozent. Hobgoblins und Halborks liegen im Promillebereich.

90% der Einwohner besitzen Bürgerrechte, mit fallender Tendenz, da der Zuzug durch die immer stärker werdende Industrialisierung weiterhin anhält.

Stadtteile

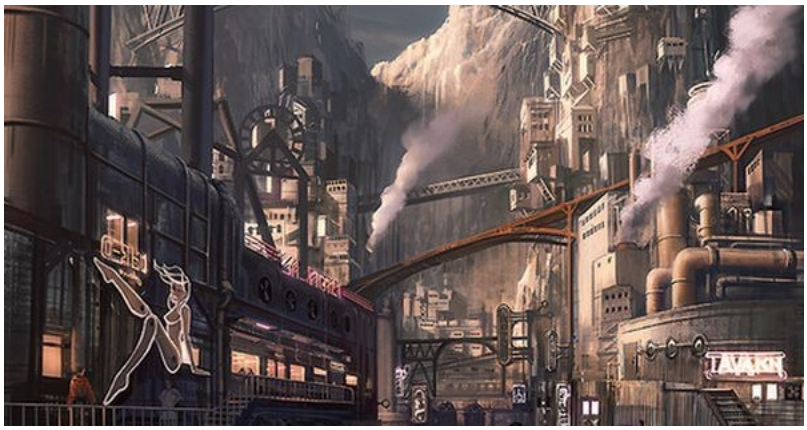
Old City – Das Großbürgertum

Inzwischen ein sehr wohlhabener Stadtteil geworden, doch technisch recht rückständig. Was nicht unbedingt ein Nachteil sein muss, wie man in den anderen Stadtteilen sieht. Der Stadtteil ist nur an den Randbereichen an das Hochbahnnetz angeschlossen. Stattdessen werden bei Bedarf MotoDroschken bestellt, wenn man nicht sowieso reich genug ist, sich eine eigene zu leisten. Hier wohnen aufstrebende Industrielle und Angestellte in hohen Positionen.

Interessante Orte:

- Palast des Seefürsten
- Magiergilde
- Edelbordell “The Marquis Moon”
- The Gentleman's Club – Oberschichten-Club
- Bank von Talan, Bankhaus Neelsen, Terra Viridis Handelsbank
- Opera Lirica – Das Opernhaus

Drag’s End – Das Proletariat



Am Rande von Drag’s End wurden die ersten Fabriken gebaut. Der Stadtteil wuchert seitdem massiv weiter und hat jene Fabriken schon komplett umschlossen. Billige Mietskasernen reihen sich hier dicht an dicht und neue Gebäude testen jedesmal aufs Neue, wie hoch sie gebaut werden können, so dass in die schmalen Gassen am Boden kaum noch ein Sonnenstrahl fällt.

Interessante Orte:

- Akademie von Ta-Lan – Elite-Universität, direkt Randlage zur Altstadt und auch von dort aus zu erreichen
- Belle's Well – Vor Jahrhunderten wirkte an diesem Brunnen eine Priesterin. Seitdem ein lokaler Wallfahrtsort und Wunschbrunnen für Kranke und Gebrechliche

Eastern District – Die Mittelschicht

Hier leben vor allem Büroangestellte in niederen und mittleren Führungspositionen. Auch der eine oder andere kleine Angestellte kann sich hier ein Mietwohnung leisten.

Interessante Orte:

- Ghamber Asylum – Fast außerhalb der Stadt und sehr nahe an Drag‘s End grenzend.
- The Halfling Benevolent Society – Halblings Loge, unterstützt die Halblingskommune in Ta-Lan
- Hellhound Social Club – Herrenclub (auch für Damen), wird vom gehobenen Mittelstand frequentiert, die sich gerne wie die Oberschicht geben, Geöffnet ab 15:00
- Theater
- Talanische Tagesbote – Tageszeitung

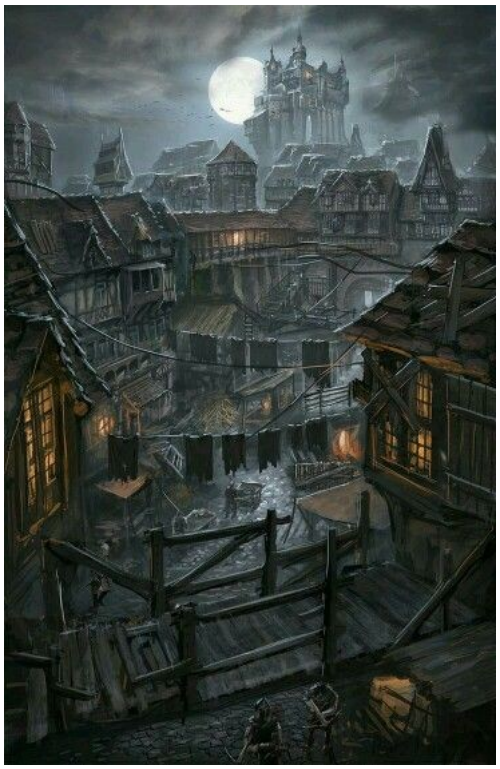
Merchant District – Geld und Adel

Die Namen an den Eingängen zu den prächtigen Anwesen mögen sich geändert haben, aber hier residiert der Geld- und echte Adel. Natürlich führt auch hier die Hochbahn nicht durch und Pferde- sowei Motodroschken dominieren die Straßen, die sauber und gepflegt sind. Die herrschaftlichen Anwesen (viele davon mit umschlossenen Garten) sind großteils seit vielen Generationen im Besitz ein und derselben Familie, viele davon Machtfaktorn in Ta-Lan.

Interessante Orte:

- The Gilt Club – Club für Händler ab Mittelschicht, hier werden häufig auch Investoren für Unternehmen und Unternehmungen aller Art gesucht

Scurvytown – Auf- und Abstieg



Scurvytown ist ein Transitstadtteil. Neuankömmlinge können sich am ehesten hier eine kurzzeitige Unterkunft suchen, bevor sie den Sprung nach oben schaffen… oder in Drag's End, nun, enden. Auch vom Glück verlassene verschlägt es als womöglich letzte Chance hierher. Das wenige Geld sitzt locker, wie auch das versteckte Messer bzw. Derringer. Wer hier lebt hat noch was zu verlieren und wagt viel, weswegen man ständig auf der Hut sein muss.

Interessante Orte:

- Dreaming Street: kleinerer Basar auf dem vieles angeboten wird, auch illegales, wenn man die richtigen Fragen stellt. Sehr verräuchert und mit würzigen, schweren Düften durchzogen.
- Fischmarkt
- The Mouth of Hell: Anrüchiges Varieté zum kleinen Preis. Die Qualität schwankt und wird häufig mit nackten Tatsachen unterstützt.
- Zum runden Hut – Hobgoblinkneipe

Temple District – Vergangener Ruhm

Noch strahlt dieser Stadtteil etwas erhabenes aus, doch vergeht der Glaube immer mehr. Die neuen Götter nennen sich Technologie und Fortschritt und dulden keine der alten Götter neben sich. Die Priester kämpfen eifersüchtig um ihre Schäfchen und weisen darauf hin, dass ihre Götter schließlich tatsächlich existieren. Doch gerade die jüngeren glauben immer mehr, dass ein magischer oder technischer Trick hinter den Demonstrationen steckt.

Interessante Orte:

- Es finden sich hier Tempel für folgende Gottheiten: Elenara, Paladin, Aries, Heeri, Phex und Galsin
- Außerdem ein Schrein der Tiira

Warehouse District – Der Duft der weiten Welt… und Abgase

Dieser Stadtteil beschreibt sämtliche Warenhäuser und seit einigen Jahrzehnten auch den vormals eigenständigen Stadtteil The Docks. Hier landen die großen Clipper und Dampfschiffe aus anderen Städten der Alten und Neuen Welt an und bringen Waren, Reisende und Neuigkeiten in die Stadt. Mit dem Aufkommen kommerzieller Zeppelinflüge wurden auch Landezonen nahe dem Hafen geschaffen, so dass die Schauerleute sich auch um Luftfracht kümmern können.

Interessante Orte:

- Gewerkschaft der Schauerleute
- Seaside Market – Hier wird nur ausländisches in kleinen Mengen bzw. Einzelstücken angeboten
- Hafenblatt – Wochenzeitschrift mit vielen Informationen über (Schiffs-)Reise, Verkehr, Handel, etc. Pflichtlektüre für so ziemlich jeden örtlichen Händler, der von Im- und Export abhängig ist.
- Zeppelinflugfeld – Dazu auch zwei Hangare, weitere sind außerhalb der Stadt
- Auktionshaus – wechselnde Qualität, vom ganzen Schiff über Hausrat und nicht abgeholte Waren ist alles dabei. Auktion findet immer zum ersten des Monats statt + spezielle, wenn etwas weg muss (mit Vorlauf von 2 Tagen)
- Hafenamt
- Einwohnermeldeamt – zum Beantragen der Bürgerrechte. Bürgerrechte werden erst nach einem nachweislichen Aufenthalt von einem Jahr in Ta-Lan vergeben + ein Bürger, der für einen bürgt. Alternativen wie Bestechung sind allerdings möglich.
- Waisenhaus

Bloodsalt – Ein Blick auf gestern und morgen

In diesem absonderlichen Stadtteil haben sich inzwischen auch einige Wissenschaftler niedergelassen, die an Dingen forschen, die man besser nicht näher erfahren möchte – oder jetzt erst recht. Noch immer ist die Erde hier blutrot und zeugt von seltsamen Geschehnissen aus grauer Vorzeit, so dass der Stadtteil ansonsten nur von Bettlern, den Hob-Söldnern, sowie einigen eigenbrötlerischen Magiern bewohnt wird.

Interessante Orte:

- Zweigstelle der Artificers‘ Guild
- Garnison der Hobs
- „Pennerstadt“ – uralte Ruinen, die von Bettlern bewohnt werden. Man munkelt, dass sie sich inzwischen tief in den Boden gegraben haben und ganz Bloodsalt unterminiert ist
- Einzelne Wohntürme – Mehr schlecht als recht in Schuss gehalten. Die Bewohner haben sich mit den anderen Einwohnern Bloodsalts arrangiert, um in Ruhe gelassen zu werden. Magier und Wissenschaftler, die ihre Forschungen gerne abgeschieden vornehmen.

Technische Neuerungen

Ein Überblick über die Welt von 1499.

Hochbahn

Folgende Stadtteile werden nur “angefahren”, was soviel bedeutet, dass sie nur Stationen an den Rändern des Stadtteils hat: Old Town, Merchant District und Temple District. Bloodsalt ist gar nicht

angeschlossen. Alle anderen Stadtteile besitzen mehrere Stationen. Der Preis ist niedrig, aber meist sind die Wagen sehr voll und die Fahrt ist holprig und laut.

Motodroschken

Dampfbetriebene Droschken, die vom einem Fahrer außen gesteuert werden. Teuer in der Anschaffung, aber im Betrieb auf Dauer günstiger, als eine Pferdedroschke. Zudem werden sie als sicherer angesehen, da es keine Pferde gibt, die durchgehen können. Ca. 50% der Mietdroschken sind bereits umgestiegen.

Motovelo/Movelo

Für den kleineren Geldbeutel haben sich zweirädrige Velocipede etabliert. Das Fahren will gelernt sein und Stürze können tückisch sein und zu Verletzungen führen. Dennoch haben einige das Fahren eines solchen Gefährts zum Kult gemacht, so dass man gerade bei den jüngeren sowas immer häufiger sieht. Störend sind der kleine Kessel, dessen Feuerung immer wieder erkaltet oder sogar ganz ausgeht, weswegen ein Movelo häufig so mehr Scherereien macht, als es wirklich nützlich ist. Doch wird angeblich schon an verbesserten Versionen gearbeitet, die dieser Technologie den Durchbruch bringen soll.

Differenzmaschinen/Addiermaschinen

Moderne Rechenwerke konnten viel schneller komplizierte Berechnungen lösen, als jeder Mensch. Der nächste Schritt war die Programmierung mittels Lochkarten. Noch brauchen die Großrechenanlagen ganze Räume, aber inzwischen können die Mitarbeiter schon vom Schreibtisch aus, die Anlage per Telex mit ihren Programmen füttern und bequem auf die Antwort warten. Aktuell konkurrieren zwei bedeutende Systeme um die Vorherrschaft: Die bretonische International Telecommunications Ltd. (InTel) mit ihren Difference Engines und die Allemanische Maschinenbau Dusendorf AG (AMD) mit ihren Addiermaschinen.

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft

An Land dominiert die Eisenbahn den Verkehr und Transport Gütern und Personen. Jede Stadt ist an das Schienennetz angeschlossen. Selbst nach Thessara führen Bahnstrecken.

Auf den Ozeanen dominierten lange die pfeilschnellen Clipper, doch werden sie inzwischen nicht mehr gebaut und langsam aber sicher, durch Dampfschiffe ersetzt. Die meisten besitzen noch Schaufelräder, doch setzt sich inzwischen da schon die moderne Schiffsschraube durch. Ta-Lan als Seefahrernation besitzt zur Zeit die zweitgrößte Handelsflotte der Welt.

Durch den endlosen Himmel fliegen gewaltige Zeppeline. Hier konkurrieren die Allemanen mit den Lyonaissern, die jeweils auf Wasserstoff bzw. Helium setzen. Ersteres erlaubt höheren Auftrieb und somit mehr Lasten, ist aber hoch brennbar, weswegen es eher für Spezialtransporte eingesetzt wird.

Automatons

Mittels, Dampf, Uhrwerken und vielen, vielen Getrieben angetriebene humanoide Roboter. Magisch erweiterte Rechenwerke erlauben eine rudimentäre Steuerung mit einfachen Befehlen. Erste Modelle musste noch mühsam mit Lochkarten programmiert werden. Neuere Modelle erlauben parallele Programme, die man mittels Zuruf ansteuern kann. Dennoch steckt die Technik noch ganz am Anfang und ist sehr teuer.

Elektrifizierung

Das neuste und modernste. Bisher sind nur Merchant District und Old City voll angeschlossen. Dazu die Akadamie von Ta-Lan. Allerdings werden aktuell die Gaslampen der Stadt nach und nach gegen elektrische ausgetauscht.

Telefonnetz

Das Telefonnetz – speziell in Ta-Lan ist inzwischen recht weit ausgebaut. Selbst nach Drag's End führt ein Hauptkabel, so dass praktisch jede Wohnung dort einen Anschluss erhalten könnte, wenn das nötige Geld dafür da wäre. Ein Anruf erfolgt über eine Vermittlung, der man Name der Person oder Firma nennt, zusammen mit Straße und Hausnummer. Ferngespräche z.B. nach Iberios sind ebenfalls möglich.

Telegrafennetz

Kurzzeitig veraltet, da es nach und nach durch das Telefonnetz ersetzt wird, haben findige Mitglieder der Gilde der Schöpfer einen neuen Verwendungszweck entwickelt, indem sie die Nullen und Einsen von Lochkarten in kurze und lange Töne wandeln und so praktisch überall hin versenden können und am Zielort direkt wieder in Lochkarten gestanzt werden.

Machtfaktoren

Die großen Nationen sind nach wie vor die größten Mächte in der Welt. Manchmal mögen sie behäbig wirken und Schwierigkeiten haben, sich an die neuen Umstände anzupassen, doch alle paar Jahrzehnte prescht das eine oder andere Land technologisch und/oder kulturell voran und setzt für die nächste Zeit neue Maßstäbe, so wie es im aktuellen Fall Ta-lan tut.

Wie keine zweite Stadt vermochte es die Stadt das Flair des alten mit der Aufbruchtsstimmung des Neuen zu verbinden. In Kombination mit einer sehr lockeren Gesetzgebung, die Forschungen in vielen Feldern erlauben, wurden hier einige bahnbrechende Erfindungen gemacht:

- die ersten nutzbaren Automatons hier erschaffen (auch wenn jene noch weit von einer Serienfertigung entfernt sind).
- Lochkarten als einfache Möglichkeit Rechenautomaten zu programmieren
- kommerziell nutzbare Zeppeline für Massentransport

Die Gilde der Schöpfer / The Guild of Articers / La guilde des artificiers

Dieser lose Verbund ist eher ein Netzwerk von Erfindern und Wissenschaftlern, die sich aber insgesamt der zivilen, friedlichen Nutzung ihrer Errungenschaften verschrieben haben (obwohl es leider immer wieder Fälle gibt wo die Lockung des Geldes zu große wurde oder Ideen einfach gestohlen wurden). Mitglieder haben in allen Großstädten und vielen weiteren Zweigstellen eingerichtet. Zwischen den Hauptstädten existieren sogar eigene Telegraphenleitungen auf denen ihre Nachrichten verschlüsselt ausgetauscht werden. Mitglieder erfreuen sich zudem einer wahren Fülle von gleichgesinnten, die sich leicht kontaktieren lassen, um z.B. Erfahrungen auszutauschen oder Probleme zu diskutieren. Durch die Offenheit innerhalb der Gilde ist auch Diebstahl geistigen Eigentums zwischen Mitgliedern fast (aber natürlich nicht vollständig) ausgeschlossen.

Kulturelles

Zeitungen

Besonders zwei Ta-Lan Zeitungen sind von Bedeutung, erfreuen sie sich doch einer breiten Leserschaft, doch hat Ta-Lan noch einige weitere Druckerzeugnisse zu bieten:

- Das Hafenblatt: Eine Wochenzeitschrift mit vielen Informationen über (Schiffs-)Reise, Verkehr, Handel, etc. Pflichtlektüre für so ziemlich jeden örtlichen Händler, Reeder und Kauffahrer, der von Im- und Export abhängig ist. Neben Neuigkeiten werden auch Daten über Tiden, Wetter und ähnliches veröffentlicht. Preis: 8 Ringe (Abo: 7).
- Der Talanische Tagesbote – Eine Tageszeitung (6x/Woche), die abends ab 17:00 erscheint. Neben Neuigkeiten vom Tag (15:00 ist Redaktionsschluss), gibt es regelmäßige Kolumnen, einen Anzeigenteil (Verkaufsangebote, Suche nach, sowie dezente Kontaktanzeigen per Chiffre). Sogar ein sonntäglicher Comic wird seit kurzem veröffentlicht, der von den alltäglichen Abenteuern eines namenlosen Vaters und seines Sohnes handelt. Preis: 5 Ringe (Abo: 4).

- Das Pamphlet – eine im Untergrund gedruckte anarchistische Postille variabler Länge (selten mehr als 2-4 Seiten bzw. 2-3 Beiträge). Wird kostenlos verteilt, Spenden sind aber gerne gesehen. Besitz und Verteilung sind streng verboten.
- Zauberspiegel – Viele große Magierakademien bringen inzwischen in regelmäßigen Abständen ein Magazin heraus, in dem über neuste Erkenntnisse in den verschiedenen Feldern der Magie berichtet wird. Der Zauberspiegel erscheint immerhin alle 2 Monate und kostet 1 Reif (kein Abo möglich).
- The Looking Glas – Dieses Magazin wird zum größten Teil in Bretonia gedruckt. Hier wird es um einen kleinen Lokalteil und ein passendes Vorwort ergänzt, bevor es verteilt wird. Es handelt sich um das Sprachrohr der Gilde der Schöpfer. Viele Wissenschaftler veröffentlichen ihre Erkenntnisse und Durchbrüche in der Zeitschrift. Es erscheint monatlich und kostet 1 Reif (8 Ringe im Abo).

Musik

Der letzte Schrei ist die “Kreolenmusik” die seit kurzem aus Terra Viridis die Alte Welt im Sturm erobert und in vielen Lokalen zu hören ist. Angespornt von dem Erfolg sind auch einige Kombos von Übersee hierher gereist, um Auftritte zu geben.

Hobs

Seit je her dienen sich Hobgoblins als Söldner an. Über die Jahrhunderte konnten sie sich so einen sehr guten Ruf aufbauen und heute Spitzengehälter verlangen. Meist sieht man sie edel livriert als Spezial- oder Leibwache reicher Adliger oder Geldsäcke, für die Personenschutz leisten oder eine wichtige Agenda ausführen.

In Ta-Lan besitzen sie schon seit Jahrhunderten eine Garnison, der ca. 100 Hobs wohnen und auf Aufträge warten. Festangestellte kommen meist bei ihrem Arbeitgeber unter. In ganz Ta-Lan gibt es geschätzt immer zwischen 200 und 250 von ihnen.

Eine größere Stadt soll nicht tief in den Wilden Landen liegen. Tatsächlich finanzieren die Hobs sogar inzwischen den Bau einer Bahnstrecke dorthin, um an die moderne Welt angeschlossen zu werden.