Crystania

Von Grinsolt

Kapitel 2: Pergamente

@Grauncher Ja natürlich mag ich Terry Pratchett. Wer nicht? Ich dachte es passt einfach gut.^^ und danke für das Kommi!

Chera schlenderte durch die Gassen der Strassen. Der Aufruhr der vor kurzem geherrscht hatte war unter Kontrolle. Doch die Ernsthaftigkeit der Lage erkannte man erst wenn man genauer hinsah. In jeder Strasse überwachten jeweils zwei Wächter das geschehen, sie trugen Volle Ausrüstung was auf die Unsicherheit hinwies die immer noch vorherrschte. Chera mochte das nicht sie hatte es sich zur Gewohnheit gemacht sofern sie Zeit hatte abends in ruhe durch die Stadt zu schlendern und den Tag noch einmal zu überdenken. Jetzt waren aber überall Wächter und die Ruhe die sie so sehr an der Nacht schätzte war dahin. Kurzerhand faste sie den Entschluss in das Wirtzhaus zum Eisernen Balg zu gehen, eine Taverne die Bevorzugt von Soldaten besucht wurde. Sie mochte diese Taverne, nicht nur da man hier allerhand interessante dinge aufschnappen konnte nein auch weil sie sichergehen konnte dort nicht belästigt zu werden. Von den Soldaten wussten alle wer sie wahr und wagten es nicht sie ihn irgend einer Weise zu bedrängen. Sie öffnete die Tür zu der Kleinen Wirtzstube und betrat den Raum. An den Tischen saßen Wesen aller art Werwölfe, Gobelins, zwei Orcs Dunkelelfen und Natürlich Menschen. Das einzige das alle in diesem Raum gemeinsam hatten war das sie Erfahrungen mit dem Tod hatten, selbst der Wirt war ein Pensionierter Attentäter. Meist wenn sie hier war setzte sie sich an einen Tisch in einem der Dunkelsten Ecken und besah sich die Geste. Ab und zu spielte sie mit jemand Karten, besonders mit Lithasa einer Menschenfrau die eigentlich immer hier anzutreffen war solange sich nicht irgendwo besondere und einfache Möglichkeiten zum Geldverdienen aufhielten. Und wie vorhergesehen saß Lithasa an einem Tisch in der Ecke. Chera setzte sich zu ihr "Ein Spielchen gefällig?" fragte Lithasa und teilte auch schon die Karten aus. Bei einem Kartenspiel im Eisernen Balg ging es nicht darum wer die besseren Karten hatte oder die ausgefeiltere Strategie, nein bei einem Kartenspiel im Eisernen Balg ging es einzig darum wer besser betrog. Alle in diesem Raum überließen ihr Glück nicht dem Schicksal sonder versuchten es tatkräftig zu verbessern. Worum es im genauen ging war wer seinen Betrug besser verschleierte und sich beim Betrügen nicht erwischen lies.

Einige Spiele Später stand Chera wider auf. Sie hatte einiges an Geld verdient und überlegte was sie damit anstellen sollte, als Lithasa noch bemerkte "Was ist mit dir? Wurdest du auch abkommandiert?" sagte sie wehrend sie eine Sorgfältig

zusammengerollte Pergamentrolle hervorzog. "Mmh... nein ich werde nicht mitkommen..." antwortete Chera "Aber du hast doch irgend ne Info wo es hingehen soll oder?" fragte Lithasa interessiert "Ja... es geht in den Norden..." "Öhm... stimmt es? Das der König mitkommt?" fragte sie verschwörerisch. Chera blickte sie lange an dann nickte sie Kurzangebunden und verlies die Taverne.

Mut lief langsam durch die Straße und dachte über seine Momentane Situation nach. Er hatte ein Problem mit seiner Aufgabe als Botschafter. Morgen müsste er abfahren und er wollte nachdenken. Also tat er das was er immer tat wen er nachdenken wollte, er ging durch die Straßen. Dass es inzwischen angefangen hatte stark zu regnen störte ihn nicht besonders. Nach einiger Zeit kam er an einer Abzweigung vorbei an deren einem ende Laute Geräusche zu vernehmen wahr. Die Geräusche von splitterndem Holz und Glas sowie lautes Gebrüll ließen auf eine Wirtzhaus Schlägerei hindeuten. Er bog in jene Straße ein und sah bereiz nach kurzer zeit das Schild über der Taverne, das einen Langen Blutigen Dolch aufzeigte. Vor der Tür lagen einige Geborstene Scheiben und auch zwei hindurch geworfene bewusstlose Schwarz gekleidete Männer. Drei Läufer standen vor der Taverne. Läufer waren die Leichtesten und am meist vertretenen Einheiten in der Wache. Ihre Aufgabe bestand im Großen und Ganzen nur darin kleinere Streitigkeiten zu lösen und bei richtigen Problemen einen Brecher zu alarmieren. Dementsprechend bestand ihre Ausrüstung auch nur aus einem Brustharnisch, Schienbeinplatten, Einem Schaller (besondere Helmart) und einem Schwert. Die Brecher hingegen waren äußerst gut ausgestattet mit aller art von Waffen nicht nur das sie Vollrüstungen trugen ihre Bewaffnung bestand zu dem noch aus Einem Schwert (wahlweise ein oder Zweihand) Einem langen Dolch, ein Streitkolben, eine Kleine Axt (wahlweise auch eine Große) und einem Langen Speer. Die Brecher waren Meist Soldaten die in Friedenszeiten einen Nebenjob annahmen. Da in dieser Montur ein Schneller Auftritt an Problemstellen schier unmöglich war lies man sie über die ganze Stadt verteilen da der Wache Für Pferde das Geld fehlte. So konnte man sich sicher sein das in jeder Taverne, Schenke oder Lokal an dem man vorbeiging in dieser Stadt mindestens Ein Schwerbewaffneter blutdürstiger Hüne in einer Schwarzen Rüstung saß und nur darauf wartete das man etwas falsches macht. "Falsch" war in dieser Stadt sowieso etwas Unfassbares. Das lag an König Ashram den er war der festen Überzeugung das Verbrechen an sich Unausrottbar waren, also wen es schon Kriminalität geben musste dann wenigstens Lenkbahre, so war eine seiner Wichtigsten Maasnamen die Sicherheit in Neu Dark Town zu gewährleisten darin gleich zu Begin seiner Amtszeit die alte Diebes und Attentätergilde zu legalisieren. Er ermutigte sie ihr Leben im Geheimen aufzugeben und große Gildenhäuser zu errichten an Festen teilzunehmen und Ausbildungskurse zu veranstalten. Als Gegenleistung versprachen die Diebe und Attentäter eine Jährliche Verbrechengrenze zu achten. Diese Übereinkunft erwies sich in allen Punkten als Erfolgreich. Die Diebe konnten das verbrechen weitaus besser Kontrollieren als die Wache und die Attentäter konnten gewisse Aufträge ablehnen da sie genug mit anderen verdienten. So konnte man wen man in dieser Stadt einen Feind und eine nicht unbeachtliches Vermögen besaß in das Gewaltige Schwarze Gebäude in der Rabennest Straße gehen, etwa drei Seiten Papiere Unterschreiben und sicher sein wen man abends ins bett ging das die betreffende Person bereits besuch von einem großen Schwarzgekleideten Mann mit einer Sense Hatte der ihm erklärte das sein Momentaner zustand auf jemanden zurückzuführen ist den er besser in ruhe gelassen hätte. In dieser Stadt war Mord und Diebstahl so Legal wie Brot

Kaufen. Nur zwei Dinge musste man beachten. Erstens Die Gilden Besitzen ein Monopol und wer das nicht achtet wird mit einem Messer in der Kehle erwachen (Nur Mitglieder der Diebesgilde dürfen Stehlen, nur Attentäter dürfen Morden), zweitens Las dich nicht erwischen, ein Dieb der sich erwischen lies war der Gnade oder Ungnade des Bestohlenen ausgeliefert, ein Attentäter den Verwandten des Opfers. Dies hatte nicht nur den Vorteil das dass Verbrechen in bahnen gelenkt werden konnte, so konnte man auch jemanden zur Verantwortung ziehen falls etwas schief ging da die Oberhäupter der Gilden nichtlänger verborgen in den Schatten lebten. Es konnte seien das es bei Problemen eine Bewaffnete Truppe Wächter in das Privathaus eines Gildenoberhauptes eindrang und es am Abend bereits ein neues gab. Die Wache wurde im Grunde nur entweder für kleinere Vergehen oder für extrem große gebraucht. So musste sie einschreiten wen es Probleme unter den Gilden gab oder ähnliche Probleme blutiger art anstanden.

Mut stand jetzt neben den Drei Wächtern "Was zum Teufel ist hier los!?" Einer der Männer drehte sich zu ihm um "Oh!...Kommandeur!" er salutierte "Er Kämpft da drinnen!" "Wer?!" "Segez! Herr!" "Ganz alleine?" "Nein gegen alle anderen!" sie blickten zu den teilweise geborstenen Scheiben und den Verletzten. "Na und wir sind zu viert!" das Schreien zweier Orks drang nach draußen. Mut stutzte "Ja... aber er trägt die gleich Uniform wie wir... man könnte uns für zusammengehörig halten..." sagte einer der Männer. Ein anderer sagte "Denkt an Grakog der sagte auch immer Hey das schaffen wir schon und jetzt?" Mut erwiderte langsam "Wir... warten bis er fertig ist. Dann fragen wir ob er Hilfe braucht." Weiterhin drangen Laute schreie und Gebrüll aus der Taverne. "...Mann erspart sich eine Menge Ärger wen man am ende eingreift und die bewusstlosen verhaftet." Ein Speer flog Kraftvoll durch die Scheibe und rammte sich in die dahinter liegende Mauer. "Wir sollten rasch handeln..." sagte Mut langsam. "Ja... hier wird es gefährlich" sagte einer der Männer und alle stellten sich in den schatten einer Wand hinter der sie sicher gegenüber solcher Eskapaden waren. "Hattest du schon deinen Urlaub dieses Jahr gehabt?" fragte einer der Männer den neben ihm stehenden "Nein und du?" fragte dieser zurück. So ging es noch einige Minuten weiter bis der Lärm leiser wurde. Die Männer stellten sich wider vor die Tür "Hey seht mal!" rief einer. Ein Ork lag in den Scheiben. "Glaubt ihr er gewinnt?" sie wechselten argwöhnische Blicke. Mut ergriff die Tür die einfach Umfiel und in dem Raum auf einem Mann landete der nicht mehr viel sagte. Das Bild der Ruhe nach dem Sturm kennzeichnete diesen Raum. Bewusstlose Männer liegen auf den Ruinen von Tischen die die noch bei Bewusstsein waren scheinen nicht besonders glücklich darüber. Mitten im verwüsteten Raum stand Segez ein Brecher der sich bereits einen Namen bei der Wache gemacht hatte. Seine Rüstung weist einige Dellen auf, der Helm den er offensichtlich als Schlagwaffe benutzt hatte lag mit Dellen im Metal neben einem Großen Ork der am Kopf blutete. Sein linkes Auge war zu geschwollen und er Schwankte bedrohlich, doch erkannte er noch Mut und lies eine Ächzende Gestalt fallen. Er salutierte "Melde 32 Fälle von Landfriedensbruch, 56 Fälle von Gewalt gegenüber Beamter, 41 Fälle einer Behinderung eines Diensthabenden Wachoffiziers bei der Ausübung seiner Pflicht, 6 Fälle versuchten Mordes von Nichtmitgliedern der Attentätergilde und... Nichtgenehmigter besitz von scharfen Hieb und Stichwaffen von einer Länge über 30cm von Personen die weder in einer Gilde noch einer Staatlichen Vereinigung sind die diesen Besitz rechtfertigen..." damit viel auch er zu den anderen auf den Boden. "Holt ihm etwas zu trinken aus der Theke... und bring mir auch etwas." Sagte Mut nachdem er sich Segez genauer betrachtet hatte. "Jawohl

Herr!" "Du kannst den anderen ebenfalls etwas bringen wenn du möchtest." "Jawohl Herr!" Mut drehte sich zu einem seiner Männer um der gerade über einer der am Boden liegenden Leute gebeugt war "Leutnant könnten sie... Was machen sie da?!" Der Mann suchte in den Taschen des Manne nach etwas "Ich durchsuche diesen Ohnmächtigen, Herr... vielleicht hat er belastendes Material bei sich" "In seiner Geldbörse?" "Mann kann nie wissen Herr." Mut fasste sich am Kopf und rieb sich die Schläfen. "Gut bringen wir ihn in die Wache und die anderen...ja..." er sah sich kurz um, der Boden war von bewusstlosen überseht. "ja... die... die lassen wir mit einer Verwarnung davon kommen." Als sie Segez aufrichteten viel eine Sorgfältig Gerollt und Versiegelte Pergamentrolle aus seinem Brustpanzer.