Die Stadt der Steine

Die Stadt aus Stein:
Ein Söldnerleitfaden zu Markarth

von
Amanda Alleia
Söldnerin

Wer in Himmelsrand richtig Geld scheffeln will, sollte seine Klinge gen Markarth richten, der Hauptstadt von Reach. In der Stadt aus Stein gibt es immer Ärger, und das bedeutet, dass Ihr viele Möglichkeiten habt, um Euch Euer Abendbrot zu verdienen. Eure Söldnerinstinkte sollten Euch zu den reichsten Kunden mit den dicksten Geldbeuteln führen, aber Ihr müsst Euch während Eurer Freizeit in Acht nehmen.

Markarth ist kein Weißlauf, wo Söldner dank Söldnerunternehmen wie den Gefährten angesehene Profis sind. Nein, Markarth hat seine eigenen Regeln, Regeln, die Euch die Bewohner nicht einfach so verraten werden. Zu Eurem Glück ist die gute alte Alleia hier, um Euch Unwissende zu erleuchten.

Das Erste, was Euch in der Stadt aus Stein auffallen wird, sind ... die Steine. Es heißt, Zwerge hätten die Stadt aus einem Berg gemeißelt, und vielleicht haben sie das auch, es sieht jedenfalls ganz danach aus. Aber in erster Linie bedeutet es, dass es überall im ganzen Ort steil bergab geht und die Straßen im Grunde Klippen sind. Lange Rede, kurzer Sinn: Seid vorsichtig, wenn Ihr ein paar Krüge Met im Bauch habt.

Wenn Ihr den Stadtkern betretet, kommt Ihr direkt zum Markt. Die Händler verkaufen normalerweise Essen und Schmuck auf der Straße. Hauptsächlich wird hier Fleisch gegessen, da sich an den schroffen Felsen nur schwer etwas anbauen lässt, und die Ringe und Ketten, die Ihr vielleicht kaufen werdet, sind dank der großen Silbermine der Stadt - dazu gleich mehr - meist aus Silber.

Was auch immer Ihr macht, fragt nie die Stadtwache von Markarth um Auskunft. Sie sind so hilfsbereit wie eine verärgerte Frostbiss-Spinne, in deren Netz Ihr Euch

verstrickt habt. Und wenn Ihr ihnen gegenüber etwas über die Abgeschworenen erwähnt, ist es gut möglich, dass sie Euch ins Auge spucken. Apropos Abgeschworene: Diese wilden Männer und Frauen werden Eure Haupteinnahmequelle während Eures Aufenthalts in Markarth sein. Der Jarl hat fast immer ein Kopfgeld auf den einen oder anderen Abgeschworenanführer ausgesetzt, und wenn Ihr kein Problem damit habt, für umgerechnet nicht mal einen halben Liter Bier mit jemandem Klinge mit Axt zu kreuzen, dann ist das eine regelmäßige Einnahmequelle.

Nachdem Ihr auf dem Markt gewesen seid, empfiehlt es sich, ins Gasthaus Silber-Blut einzukehren. Die Getränke sind mit Wasser gestreckt wie immer, dem metallischen Beigeschmack nach zu urteilen, mit Wasser aus den Flüssen, die durch das Schmelzhüttenviertel der Stadt fließen. Es ist wichtig, dass Ihr hier ein Zimmer bekommt. Denn Euch werden keine freundlichen Gesichter begegnen, die Ihr überreden könnt, Euch eine billige Bleibe in Markarth zu verschaffen. Die Bewohner trauen Fremden nicht, also spart Euch die Mühe und lasst ein paar Münzen springen, um Euch hier einzuquartieren.

Nachdem Ihr Euch einen Tag Ruhe nach Eurer Reise gegönnt habt, werdet Ihr bemerken, dass Markarth durch den großen Felsen im Zentrum in zwei Seiten geteilt ist. Der Teil, durch den der große Fluss fließt, heißt die Flussseite, und der andere heißt die Trockenseite. Auf der Flussseite befindet sich die Schmelzhütte, und dort leben die einheimischen Arbeiter, also macht Euch nicht die Mühe, dorthin zu gehen. Geht stattdessen direkt zu Trockenseite und redet dort mit den ansässigen Nord-Adligen und guckt, welche Probleme Ihr lösen könnt - zum höchst möglichen Preis.

Die zwei wichtigsten Sehenswürdigkeiten der Stadt sind der Tempel von Dibella und die Cidhna-Mine. Der Tempel befindet sich auf der Spitze des Felsens im Stadtzentrum. Ein Ort, dessen Besuch sich lohnt, wenn man mit den Göttern auf gutem Fuß steht, aber seid gewarnt: Die Priesterinnen von Dibella gewähren Männer keinen Zutritt in ihr Allerheiligstes. Also stolpert da nicht ungebeten hinein, außer Ihr wollt durch einen kleinen Schritt eine lange Reise antreten.

Die Cidhna-Mine ist der Ort, aus dem das Silber stammt, das ich bereits erwähnte. Gleichzeitig dient sie aber auch als Gefängnis. Markarth setzt Gefangene ein, um das Erz zu schürfen, und davon gibt es viele. Also lasst Euch in der Stadt nicht bei einer Straftat erwischen, sonst werdet Ihr da zum Graben hinuntergeworfen. Anscheinend ist die gesamte Mine im Besitz einer der mächtigsten Familien der Stadt, der Silber-Blut-

Familie. Habt Ihr gemerkt, dass das Gasthaus nach ihnen benannt ist? Haltet immer Eure Söldner-Augen nach Hinweisen wie diesen offen. Ich habe versucht, den Kopf der Silber-Blut-Familie zu treffen, um zu sehen, ob sie vielleicht Arbeit haben, aber das Bewachen ihrer Minen verspricht nicht den Blutrausch, wegen dem ich Söldnerin geworden bin. Etwas, das Ihr im Hinterkopf behalten solltet, falls Ihr vorhabt, ein paar Monate zu bleiben.

Der letzte Ort, über den ich hier reden werde, ist die Festung Unterstein, der Sitz des Jarl in Markarth. Sie ist ein ausgefallener Palast wie jeder andere - vorausgesetzt, Euer Palast wurde unter Tage gebaut -, aber was Ihr kennenlernen müsst, ist die Stadt unter der Festung. Ja, Ihr habt richtig gelesen, unter Markarth liegt noch eine weitere Stadt. Eine dieser alten Zwergenruinen. Manchmal gibt es Expeditionen in die Ruinen. Das ist ein ganz guter Job, die Gelehrten zu beschützen und hier und da mal unter ein paar alte Steine zu lugen. Mit etwas Glück findet Ihr vielleicht zufällig eine dieser alten Zwergenmaschinen und Ihr könnt ein Souvenir mitnehmen, nachdem Ihr sie auseinandergenommen habt.

Nun denn, die Hand der guten, alten Alleia wird langsam müde, und das heißt, dass das Ende dieses Führers naht. Der letzte Ratschlag: Sorgt nicht für Ärger in Markarth. Fangt keine Schlägereien an. Schlichtet keine Schlägereien. Steckt Eure Nase in nichts hinein, ohne dass Euch jemand dafür bezahlt, denn glaubt mir, keiner in Markarth ist auf Eure Anwesenheit erpicht. Scheffelt Euer Gold, trinkt Euren Met, schaut Euch die Sehenswürdigkeiten an und zieht weiter. Nichts ändert sich je in der Stadt aus Stein, und das ist auch gut so.

Die Stadt der Steine

FormId	skyrim.esm:07EBC2
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	07EBC2
Editor ID	Book1CheapTheCityofStone
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	4
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1210
Leveled lists	12
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.