

Städtebund

Ein Dungeonslayers-Setting

von Dominik Lenia



DUNGEONSLAYERS
EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

Willkommen

Städtebund ist die „gemütliche“ typische Fantasywelt von Nebenan, ein idealer Kampagnenrahmen für jede Dungeonslayersrunde.

Die auf den folgenden Seiten vorgestellte Region ist relativ kompakt und dünn besiedelt. Selbst mit den Städten Namurcum und Barrum, kommt man in dem ganzen Gebiet auf höchstens 60.000 bis 65.000 Einwohner. Somit kommt auf eine Fläche von ca. 14 km² ein einzelner Einwohner. Zieht man davon noch ein wenig die Gewässer (hauptsächlich die zwei Seen und das Mordenmeer) ab, relativiert sich das ganze wieder ein wenig.

Trotzdem ist Städtebund eine weitgehend „verwilderte“ Region, die nur in einigen Ballungsgebieten von den Menschen groß besiedelt wird.

Zwerge und Elfen sind dagegen recht selten, ihr Prozentsatz an der Gesamtbevölkerung beträgt weniger als 10%.

Bei der Erschaffung des Settings hatte ich zwei Dinge zur Hand:

Eine alte mittelalterliche Karte und den Editor von „Age of Wonders“ bzw. „Heroes of Might and Magic III“. Ich glaube, in genau diese Richtung lässt sich das Setting **Städtebund** ganz gut einordnen.

Fühlt Euch demnach frei, mit ihm zu machen, was ihr wollt.

Viel Spaß!

Dominik Cenia

Der Städtebund

Die Region **Städtebund** umfasst in etwa ein Gebiet von 1.000.000 km² Größe und ist damit ungefähr so groß wie Deutschland und Frankreich zusammen. Von dem fernen Namurcum bis hin zu den entferntesten Winkel von Riesenheim, ist es etwa eine Strecke von 1000 km. Und wer zum Beispiel von Wolfgruben nach Hubersstadt reisen will, hat in etwa eine Reisedistanz von gut 100 km zurückzulegen.

Städtebund besitzt keinen König oder einen einheitlichen Landesfürsten der über die Region herrscht. Vielmehr gibt es einzelne Stadtstaaten aus denen sich die Region Städtebund zusammensetzt.

Geschichte

Die ersten menschlichen Siedler kamen vor einigen hundert Jahren aus dem Westen. Es handelte sich hauptsächlich um Nachfahren der Stämme der westlichen Reiche. In ihrem Schlepptau hatten sich ihnen auch einige Stämme der Zwerge aus dem Westen angeschlossen.

Die meisten Siedler bzw. Stämme ließen sich an den fruchtbaren See- und Flussufern des Tiefengrund und Scharlensee nieder. Einige Stämme wanderten sogar noch weiter und errichteten jenseits des Immerwaldes einzelne Siedlungen oder ließen sich nahe der Trollhügel nieder. Die Stämme der Zwerge gründeten im Nordosten die Städte Zwergenheym und Albenheym und machten die dortige Bergregion zu ihrer neuen Heimat. Einige Stämme trotzten sogar den kargen und kalten Landstrichen des Nordens und gründeten die Städte Vizegard oder die Siedlung Nordin, nicht weit von Riesenheim entfernt.

Über die wenigen Jahrhunderte hinweg wurden weitere

Siedlungen, Dörfer und Städte gegründet, während einige der ersten Siedlungen an Größe, Macht und Umfang weiter ausgebaut wurden. Und so wurde schließlich vor knapp einhundert Jahre der „Städtebund“ gegründet, welcher noch heute namensgebend für die ganze Region ist.

Die Stadtstaaten

Die einzelnen Stadtstaaten sind bzw. waren:

Volketswyl

Der Stadtstaat Volketswyl umfasst das Gebiet von Immerquell über Attiswill und den Nornenwald, bis nach Arnstat und Hohfuhren (jetzt eine Ruine).

Tiefenstadt

Das Gebiet von Tiefenwald und Tiefenend entlang der Ufer des Tiefengrund, bis hinunter nach Walacra fallen unter das Herrschaftsgebiet von Tiefenstadt, ebenso Teile des Wolfenwalds und des Grünlings.

Heimenburg

Zu Heimenburg zählen die Gebiete des ehemaligen Vizegrad und den Frostwald, bis hin nach Zwergenheym.

Vizegrad (jetzt eine Ruine)

Hubersstadt

Das Herrschaftsgebiet dieses Stadtstaates reicht von Dählenhubel und Wolfgruben bis hinunter nach Neumatt und den Scharlensee. Der Wolfenwald und Grünling 'Yl Yb' ['YlWYfa UYb 'ja '9]bÜ gg YlYh j cb HlYZbgLXi und Hubersstadt.

Zwergenheym.

Die Zwerge herrschen über Teile des Immerwald bis hin zu den Ausläufern der Trollhügel.

NICHT IM BUND

Dürrwinkel

Diese Stadt ist nicht in den Städtebund eingegliedert, ist aber über den Immerwald mit der Region verbunden.

ELFEN

Die Region Städtebund war einst die Heimat vieler „wilder“ Elfen. Und zahlreiche Ruinen oder mystische Orte und Kultplätze (wie z.B. Elfenrain) zeugen j cb Y|bYf`Ub| Yb YÜgWYb 8ca |bUbn|b Xf FY| |cb"8cW haben sich die Elfen vor langer Zeit und aus unbekanntem Gründen aus der Region zurückgezogen, wodurch das Land erneut verwilderte.

< Y H' [|Mh Yg' |b' G} XWV bX bi f' bcW' rk Y| YÜgWY Siedlungen. Teruanna am Tor zum Scharlensee und Novaria im abgelegenen Immerwinkel. Beide Orte gehören nicht zum Städtebund, üben aber dennoch einen a Ue| W|WYb 9|bÜ gg'U ZX|FY| |cb U g'

Wüstenreich

Wer den Kanal des Mordenmeers überquert, erreicht nach einiger Zeit die juwelenhafte und sagenumwogene Küsten- und Handelsstadt Namurcum sowie das nicht weniger prachttvolle Piratenstadt Barrum. Beide Städte sind Teil eines viel größeren Wüstenreiches des Südens und gehören nicht zum Städtebund. Trotzdem sind beide Städte die ersten Anlaufstelle, wenn es auf Reisen in den fernen Süden geht.

Mordengaard

=a 'G Xk Yg|b`'|Y|hX|Y-bgY'A cfX|b| UFX' 9|b Übg|MY' und vulkanischer Landstrich, dessen 9|bÜ gg' g|Uf' gWcb' V|g' U' X|Y I Zf' j cb' G} XWV bX reicht. Die schroffe Insel ist ein düsterer und bösartiger Cf|zX|Yg|b gW W|Hf 9|bÜ gg'Z f X|YZY|b G|X|g|U|H|b' von Städtebund eine unheilvolle Bedrohung darstellt.

Völker

religion

Religion und Glaube

Während die Elfen und Zwerge ihre eigenen Götter und Helden (bzw. bei den Zwergen „Ahnen“) haben, gibt es bei den Menschen zahlreiche unterschiedliche Arten der Glaubensausübung. Während die Menschen in Tiefenend z. B. in fast allen Dingen recht abergläubisch sind, wird in Walacra oder Dählenhubel der Geist des Bieres bzw. Weines mit kleineren Opfergaben und Ritualen besänftigt. Hinzu wird ist fast allen Dörfern und Städten eine lokale Gottheit namens Odo (Vater der Heilung) verehrt. Krieger und Soldaten rufen oft den „Kriegsgott“ Corvis an, während die Anhänger des Rattenkultes den alten Rattengott Drok`Na anbeten. Die meisten Menschen in Städtebund verehren jedoch „die Gründer“, also jene Vorfahren die sich einst in der Region Städtebund zuerst niedergelassen haben. „Bei den Gründern!“ oder „Wenn das die Gründer gewusst hätten!“ oder „Für die Gründer!“ sind typische Aussprüche des alltäglichen Lebens. Einige „Gründer“ sind auch bÜa Ybh|W' VY Ubb| i bX k YfX|b' \}|i Ü|` |b' U`Yf`Y| gebräuchlichen Redensarten verwendet. „Bei Bertrams Humpen!“ (in Erinnerung an den ersten

Bierbrauer in der Region) oder „Das hätte der alte Hubers nicht zugelassen!“ (in Gedenken an den Gründer von Hubersstadt) sind ebenfalls beliebte Sprichworte.

SIEDLUNGEN

Dörfer, Städte, Großstädte und besondere Orte

Kleine Siedlungen und Dörfer mit weniger als 100 Einwohnern sind auf der Karte nicht eingezeichnet. Neben den auf der Karte vermerkten Orten, gilt aus Faustregel, dass ein Reisender an den üblichen Handelswegen mindestens einmal am Tag an einem Gasthaus am Wegesrand, einer sehr kleinen Siedlung oder einem Gutshof vorbeikommen sollte.

Dorf (100 bis ca. 500 Einwohner)

In Dörfern erhält der durchschnittliche Reisende alles, was er für Unterwegs benötigt. Bis auf einige Ausnahmen sind die meisten Waren von durchschnittlicher Qualität. Die Verfügbarkeit der Waren ist je nach Lage durchschnittlich bis schlecht. Magische Gegenstände sind eher selten bis gar nicht ri`ÜbX|b" =b` X|b' a Y|g|b' 8" fZ|b' [|Mh Yg' Y|b' V|g' rk Y| Gasthäuser und Händler sowie einige Handwerker. Dörfer haben keine eigene Armee oder Wache. Oft gibt es nur eine einfache und schlecht ausgebildete Miliz und vielleicht einen Dorfbüttel. Dörfer die etwas auf sich halten, können sich manchmal auch einen Hauptmann leisten, der die Miliz ausbildet. Dieser ist dann meistens zugleich auch der neue Dorfbüttel. Oft sind Dörfer wegen ihrer schlechten Miliz auf die Hilfe von reisenden Abenteurern angewiesen.

Stadt (1000 bis ca. 5000 Einwohner)

=b Y|bYf' G|U|hÜbX|H|a U|b Z|g|U`Ygk UgX|g< YfnV|Y Y|fh'| Die Auswahl an Waren und Dienstleistungen ist groß. Die Qualität reicht von Gut bis Durchschnitt. Es gibt einige magische Gegenstände und Zauber zu kaufen sowie verschiedene Einrichtungen wie z. B. Bibliotheken, Läden, Handwerker, Gasthäuser und Tavernen. In vielen Städten gibt es auch einen Tempel, der verschiedene Dienste anbietet. Eine Stadt hat immer eine eigene Stadtwache mit Hauptmann und zusätzlich eine gut ausgebildete Miliz. In Städten lassen g|W' cZi5i Zf| | YÜbX|bZ|X|YX|gk Y|HfY Umland betreffen. Viele Städte sind zwar groß und können sich selbst um ihre eigenen Probleme ~`a a Yfz UWF`Z f` X|g'I a`ÜbX g|bX g|Y`|i Ü|` U ZX|Y Hilfe von Abenteurern angewiesen.

Großstadt (über 5000 Einwohner)

Großstädte sind riesige Metropolen, vollgestopft mit Einwohnern, Waren aller Art und allen Dienstleistungen die man sich vorstellen kann. Die Auswahl ist riesig. Die Qualität und das Preisniveau reicht von sehr gut bis schlecht, je nachdem in welchem Stadtteil man einkauft. Es gibt auch ein paar wenige exotische Waren aus fernen Ländern und natürlich eine Vielzahl an magischen Gegenständen, Ausrüstung und Zauber. Es gibt gleich mehrere Tempel sowie ein paar besondere Sehenswürdigkeiten. Großstädte haben eine eigene Stadtwache und meist auch ein kleines stehendes Heer unter Waffen, welches oft auch von einem Zauberkundigen unterstützt wird. In Kriegszeiten kann

auch eine gut ausgebildete Miliz ausgehoben werden. Außerdem können sich Großstädte zur Not kleinere Söldnerheere als Verstärkung leisten. Großstädte bieten sich für eine Viezahl von Abenteuern innerhalb von festen Stadtmauern an.

Reiseführer

Albenheim - (ca. 500 Einwohner) Albenheim ist die Heimat der sogenannten „dunklen Zwerge“, Ugr: 'YbY Nk Yf[Y XjY i bhf' Xyb' 9]bÜ gg' Xf' 9]g' Y Y gerat sind. Der teils unterirdische Ort wurde tief in die Berge hineingegraben, um kostbare Erze und seltene alchemistische Zutaten zu fördern.

In Albenheim leben zwergische Schwarzmagier mit zumeist dunklen Absichten oder Krieger und Priester, welche den „dunklen Mächten“ in der Region Städtebund dienen. Obwohl die Zwerge aus Albenheim und Zwergenheim die gleichen Vorfahren haben, sind beide Orte nicht gut aufeinander zu sprechen. Zwerge aus Albenheim neigen oft dazu, sehr gierig, egoistisch und selbstbezogen zu sein. Obwohl es hier ein paar Gasthäuser und Ladenbesitzer (und sogar einen Tempel der „dunklen Götter“) gibt, sind hier Fremde nicht gern gesehen. Fast ganz Albenheim kann im Notfall unter Waffen gestellt werden.

Arnstat - (ca. 320 Einwohner) Arnstat ist ein kleiner und beschaulicher Ort am Tiefengrund. Die meisten Einwohner sind Flussschiffer oder Fischer. Es gibt ein wenig Handel mit Tiefenstadt und Volketswyl. Die Menschen aus Arnstat sind weltoffen und freundlich. Es gibt zwei Gasthäuser und einen Ladenbesitzer sowie einige Handwerker und Bootsbauer.

Attiswyl - (ca. 130 Einwohner) Auf der anderen Seite des Tiefengrund gegenüber Tiefenstadt liegt das kleine Örtchen Attiswyl. Man sagt seinen Einwohnern nach, dass sie ein wenig einfältig und langsam im Denken sind. Doch sind die „Attiswyler“ trotzdem von Herzen gute Leute aus einem leicht verschrobenen und etwas groben Menschenschlag. Die meisten Einwohner sind Fischer oder einfache Handwerker. Es gibt nur ein einziges einfaches Gasthaus und einen kleinen Laden, der nur das Nötigste führt.

Barrum - (ca. 5000 Einwohner) Die Küstenstadt Barrum verfügt über hohe Befestigungsmauern und einer alten Küstenfestung, hoch oben auf den Klippen über der Stadt. Barrum gehört nicht zum Städtebund, sondern ist Teil des viel größeren Wüstenreichs des Südens. Hier leben sehr viele Fischer und sogar einige Piraten, die auf den umliegenden kleineren Inseln ihre Verstecke haben.

Die Stadt verfügt über eine starke und brutale Miliz und Stadtwache und sogar über eine kleine Yj[YbY GYÜcHh" 6Uff i a k |fXj cb`Y]bYa` D]fUhbZ fgHb` regiert. Es gehen jedoch das Gerüchte um, dass eine „Gestalt in Schwarz“ die den Piratenfürsten stets begleitet, der wahre Herrscher und der Piratenfürsten nur eine Marionette ist. Auf den Straßen der Stadt geht es rau zu. Trotzdem lockt die Stadt immer wieder Abenteurer, Glücksritter und Händler UbzXYÜ ZF YWli a žZH YDfcÜH i bX exotische Abenteuer aus sind.

Dählenhubel - (ca. 460 Einwohner) Der Ort liegt am Ostufer des Flusses des Scharlensees. Die kleine Gemeinde produziert einen hervorragenden Wein

und treibt regen Handel mit Heimenburg, Hubersstadt, Scharlenmatt, Neumatt und sogar Teruanna. Der Ort hat eine starke Miliz, da die Flusspiraten in der Gegend eine ziemliche Bedrohung darstellen. Auch liegt der Immerwald nicht all zu weit entfernt. Umliegende kleinere Ortschaften, Weiler und Gehöfte bringen ihre Waren \} i Ü` bUW`8} \ `Yb\i VYZXLa |hXjYgY |`fYb`K Y|`|b`XYÜ bXfYb`8` fZf i bXGj XHÜbXYb"8]Y

Menschen aus Dählenhubel halten sich oft für etwas „Besseres“, da ihr Ort langsam zu einer kleinen Stadt heranwächst.

Das Reich der Eishexe - Die Eishexe ist eine der schlimmsten Bedrohungen in der Region G} XHVi bX" =f' 9]bÜ gg' fY]Whj cb`5`Vb\Yra` V]g`|b` über die Ruine von Vizegrad und sogar bis nach Nordin und Riesenheim. Die Eishexe ist eine schreckliche Zauberin und nur wenige haben sie bisher auf ihrem Schlitten aus Eis wirklich zu Gesicht bekommen. Sie soll wunderschön und in den schönsten Winterwolfpelzen gehüllt sein. Doch man sagt ihr nach, dass sie kein Mitleid kennt, da ihr Herz aus Eis besteht und tief im Inneren ihrer Eisfestung aufbewahrt wird. Sie kann Schneestürme und die Nordwinde beherrschen und gebieten über eine Vielzahl an garstigen Kreaturen des Nordens. Die Legende nach war sie einst eine Zauberin, deren Herz so erkaltet ist, weil sie einst von einem Mann, einem großen Helden, abgewiesen wurde.

Die kargen Höhen - Dieser trostlose und weitgehend unbewohnte und verlassene Landstrich trennt den „grünen Gürtel“ von Städtebund von den eisigen Regionen des Nordens. Hier treiben sich nur ein paar wenige Stämme der Orks und Goblins, wilde Wölfe und sogar Trolle herum. Es gibt einige Ruinen von Siedlern, die hier einst ihr Glück versucht haben, und man erzählt sich Geschichten von Geistern aus vergangenen Tagen, die Nachts über die karge Einöde spuken. Niemand hält sich hier gerne länger auf.

Die Wüste - In diesem Teil der Wüste des großen Reiches des Südens gibt es einige Oasen, ein paar wilde Nomadenstämme und zahlreiche Ruinen und Gräber aus dem vergangenen Königreich. Es gibt viele „dunkle“ und geheime Kulte (wie z. B. den Kult der Schlange) die sich in verschiedenen Tempel und Tempelruinen niedergelassen haben. Die Wüste lockt viele Abenteurer in den sicheren Tod, die auf der Suche nach endlosen Reichtümern und Schätzen sind, die sich in den alten Ruinen i bX; f} VYfb VYÜbXYb`g`Hb"

Dürrwinkel - (ca. 500 Einwohner) Die Grenzgrafschaft Dürrwinkel gehört nicht zum Städtebund.

Der Ort wird stattdessen von einem selbsternannten Grafen regiert und geht seinen eigenen Dingen nach. Die Bewohner von Dürrwinkel sind ein wehrhaftes kleines Volk. Und man sagt auch, dass jene die in Städtebund etwas ausgefressen oder sich unbeliebt gemacht haben, gerne einen Ni Ü W]gcfh]b`8` ffk |b`Y`gY`Yb"8cfhXYf; fUZ bXgY]bY kleine Schar ausgewählter Ritter geben auf den Ort acht. In der Umgebung wimmelt es zwar von Banditen und anderen Gefahren aus dem Immerwald oder von der Grenze, doch sind die Menschen hier auch frei und führen jenseits von Städtebund ihr eigenes Leben. In letzter Zeit haben sich in Dürrwinkel sogar vermehrt Zwerge niedergelassen. Neben der Burg des Grafen gibt es hier

zwei Gasthäuser, von denen eines von einem Zwerg geführt wird. Aus irgendeinem Grund hat man in Dürrwinkel eine leichte Abneigung gegen Elfen entwickelt.

Elfenrain - (ca. 10 bis 20 Einwohner) Der Elfenrain ist ein alter magischer Kultplatz noch aus der Zeit der „wilden“ Elfen. Er liegt am Rande des Immerwald und ist im Grunde genommen nicht viel mehr als eine Ansammlung merkwürdig aufgestellter Steine und Ruinen. In klaren Sommernächten kann man aus der Ferne helle Lichter über den Steinen erkennen. Einst war dieser Ort vielleicht $\Upsilon\text{bY}\Upsilon\text{ÜgWY}\text{G}\Upsilon\text{X}\text{i b}[\text{c}\text{Xf}[\text{U}\text{Y}\text{bY}:\text{Yg}\text{i b}[\text{8cW}\text{)}\text{gg}\text{i}$ sich dies nicht mehr genau erkennen. Der Ort wird von einer kleinen Miliz aus Elfen bewacht, die dafür sorgen, dass sich hier niemand länger aufhält als er eigentlich sollte.

Frostwald - Dieser Wald grenzt an die kargen Höhen und dem Reich des Nordens an. Über seine wahre Natur ist nur wenig bekannt.

Grünling - Der Grünling ist ein kleiner Wald zwischen Walacra und Neumatt. Hier wachsen nicht nur einige der seltensten Heilkräuter der Region, sondern auch zahlreiche selten vorkommende Pilzarten. Im Grünling leben Banden von wilden Orks, Goblins und feigen Kobolden, die in diesem Gebiet schon immer ihr Unwesen getrieben haben.

Heimenburg - (ca. 3000 Einwohner) Einst war Heimenburg nur ein kleines Dorf, doch die vielen Flüchtlinge aus Vizegrad machten den Ort schließlich zu einer Stadt. Der Ort liegt am Oberquell des Scharlensee und verfügt über einen großen Flusshafen. Es herrscht ein reger Flusshandel und viele Reisende machen hier ein letztes Mal halt, ehe sie sich in den Norden oder in die Ruine von Vizegrad wagen. Mittlerweile leben auch einige Zwerge in der Stadt, und sogar ein paar Elfen wurden bereits gesichtet.

Himmelsspitze - (ca. 20 bis 30 Einwohner) Die mächtigsten Zauberer von Städtebund leben hier.

Der Turm reicht fast bis zur Wolkendecke hinauf. Von seiner Spitze aus kann man mit großen Teleskopen und Fernrohren bis nach Dürrwinkel oder Namurcum blicken. Die Bibliothek des Turms in die größte in ganz Städtebund.

Hubersstadt - (ca. 5000 Einwohner) Die Stadt ist neben Tiefenstadt einer der wichtigsten Warenumschlagsplätze in ganz Städtebund. Es gibt einen großen Flusshafen und einen großen Marktplatz. Die Stadt bietet viele Läden, Gasthäuser und Vergnügungen aller Art an. Hubersstadt wächst stetig. Es gibt eine Bibliothek, einen Tempel, ein Auktionshaus und sogar eine Gilde der Zauberer. Fast jeder Reisende in der Region macht auf seinem Weg zumindest einmal in Hubersstadt halt. Der Ort ist überaus beliebt und weltoffen. Seine Einwohner sind lebensfroh und gutmütig. Abenteurer die nach Erholung dürsten sind hier gut aufgehoben.

Immerquell - Der Oberlauf von Tiefengrund ist eine sprudelnde Ursprungsquelle, von der man sagt das hier Flussgeister, Kobolde und Feen leben. Es ist ein verzauberter Ort, der vor allem von Zwergen und sogar Elfen gemieden wird. Einer alten Legende zufolge, soll es hier unter einem Stein einen Zugang zu einer Drachenhöhle voller Schätze geben.

Immerwald - Die größte Waldregion von Städtebund war einst die Heimat der „wilden“ Elfen, so

das sich hier noch zahlreiche Ruinen aus früheren Tagen $\text{ÜbXb}^{\text{ÜgYb}} < \Upsilon \text{H}^{\text{WYb}} \backslash \Upsilon \text{f} \text{ b} \text{bcW}$ wenige Elfen in geheimen Verstecken oder verzauberten Baumhäusern. Der Immerwald ist überaus $\text{j} \text{Y}\Upsilon \text{h}[\text{ }^{\text{9g}} [\text{M}\text{i} \backslash \Upsilon \text{f}^{\text{ rU}} \text{fY}\text{WY} \text{H}\Upsilon \text{Y}\Upsilon \text{DÜb}\text{r}\text{b}^{\text{ i bX}}$ Baumarten. Es gibt einige wenige Reisewege und viele unerforschte Gebiete, die Platz für alle möglichen Arten von Abenteuern bieten.

Immerwinkel - Die äußere Landzunge mit den letzten Ausläufern des Immerwaldes und seinen steilen Klippen ist eine verwilderte und überaus fruchtbare Region. Hier leben Elfen, riesige Adler und andere Geschöpfe. Bei schlechtem Wetter stranden hier oft Schiffe an den steilen und zerklüfteten Klippen, weshalb der Küstenverlauf auf dieser Seite von Seefahrern gefürchtet ist.

Kess - Der Totenbeschwörer von Kess lebt in einem uralten Palast aus vergangenen Tagen des früheren Königreichs. Der Name dieses Ortes wird in $\text{Üff}\text{i a i bXBÜa i fWa} \text{ b i f}[\text{YÜ} \text{g}\text{M}\text{h}\text{i} \text{bX}$ auch in Städtebund hat man bereits von dem Totenbeschwörer und seiner Armee der Toten unter dem Sand gehört.

Mordengard - (??? Einwohner) Diese Vulkaninsel stieg vor gut zweihundert Jahren aus dem Meer empor. Man sagt das hier Dämonen, Geister und noch weitaus schlimmere Kreaturen leben.

Es gibt viele Katakomben und Höhlen und Abstiege in die Tiefe. Seefahrer meiden die Insel. Einige sind sogar der Meinung, dass es im Inneren der Insel eine alte versunkene Stadt geben soll, in der Dämonen schlummern und nur darauf warten zu erwachen und auf den Städtebund losgelassen zu $\text{k YfXb}^{\text{9}} \text{bY UH}^{\text{Y}} \text{ÜgWY Dfcd} \backslash \text{Yn}\text{i b}[\text{Vf} \text{W}\text{M}\text{i} \text{j} \text{cb}$ dem Tag, an dem sich die Dämonenstadt wieder aus dem Meer erheben wird um das Land in Feuer zu baden. Vielleicht ist Mordengard wirklich diese Stadt.

Mordenmeer - Der lange Meeresarm zwischen Mordengard, dem Städtebund und dem fernen Barrum und Namurcum. Neben einigen Piraten gibt es hier auch einige Meeresungeheuer. Das Meer ist reich an Fisch und man berichtet von wirbelnden Wassern, die Schiffe verschlingen und auf fremden Meeren dieser Welt wieder ausspucken können.

Mordenschlund - Ein grünlich glühender Krater, der tief hinab ins Erdinnere führt. Vor über $\text{Y}\text{b} \backslash \text{i bX}\text{Yf}\text{h} > \text{U}\text{f}\text{Yb}^{\text{k}} \text{i fXY Xf}^{\text{F}} \text{g}\text{g}\text{j} \text{cb}^{\text{Y}} \text{bY}\text{a}^{\text{Ü}} \text{g}\text{M}\text{f}\text{Yb}^{\text{Ü}}$ Zwergen Schwarzmagier erschaffen, ehe ihm von einer Gruppe ausgewählter Helden das Handwerk gelegt werden konnte. Seitdem scheint der $\text{Cf}\text{h}\text{8}\text{)a} \text{cbYb}^{\text{i}} \text{bX Üg}\text{M}\text{f}\text{Y}; \text{Yg}\text{U}\text{H}\text{b}^{\text{[}} \text{YfUX}\text{ri}^{\text{a}} \text{U} \text{lgW}$ anzuziehen. Nur wenige Abenteurer wagen den Abstieg in die unheimlichen Tiefen. Und noch weniger von ihnen steigen aus der Tiefe wieder empor. Ihre Berichte sind oft wirr und kaum zu glauben.

Namurcum - (ca. 15.000 Einwohner) Diese gewaltige Küstenstadt ist das Juwel des Südens. Eine riesige Handelsmetropole mit einem großen Seehafen. Der „Markt von Namurcum“ ist legendär und im ganzen Städtebund bekannt. Der Großwesir von Namurcum ist ein weiser Mann und großer Zauberer. Man erzählt sich, er sei unsterblich. Die Stadt hat eine eigene Armee und Seestreitmacht. Man treibt regen Handel mit den Menschen aus Städtebund. Zwerge gibt es hier keine, doch haben sich hier mittlerweile einige „Wüstenelfen“ (entfernte Verwandte der „wilden“ Elfen)

niedergelassen. Namurcum ist ein Ort für allerlei exotische Abenteuer, mit seinen Palästen und Gärten, seinen Türmen und Märkten.

Neumatt - (ca. 400 Einwohner) Der kleine Ort Neumatt existiert erst seit weniger als 50 Jahren. Er wurde von Flüchtlingen aus Scharlenmatt und glücklosen Siedlern nahe des Immerwaldes

gegründet, die hier ein neues Leben beginnen wollten. Seitdem genießt der Ort einen regen Zustrom an neuen Einwohnern. Erst vor kurzem wurde sogar ein zweites Gasthaus für die vielen Reisenden eröffnet. Die „Neumatter“ sind stolz auf das, was sie in den letzten Jahren erreicht haben. Die Menschen hier neigen dazu, überaus optimistisch und gutgelaunt zu sein. Sehr zur Verbitterung der wenigen Menschen die noch in Scharlenmatt wohnen und neidisch auf die „Nachbarn“ auf der anderen Seite des Sees blicken.

Nordin - (ca. 360 Einwohner) Die Menschen aus Nordin sind ein hartes Volk aus Schlittenfahrern, Fallenstellern und Eisanglern. Sie stammen von einem der nördlichsten Stämme des Westens ab. In dicke Felle gehüllt und dem kalten Wind und Wetter trotzend, sind diese Nordmänner wahre Überlebenskünstler in kalten Regionen. Sie trotzen nicht

bi f XYa 9]bÜ ggXf 9]g\Y ZgbXYfb leben auch im Schatten jener Berge, die als Riesenheim bekannt sind. Der Ort bietet ein einziges Gasthaus und einen kleinen Gemischtwarenladen. Menschen aus Nordin neige dazu, rauhbeinig und kräftig zu sein und eher unter sich zu bleiben. Nur manchmal verirrt sich ein einzelner junger Nordmann auf den Pfad eines Abenteuererlebens.

BcfbYbk UX! -b X]YgYa [fcYb K UXgc`Yb XYf ÜbgMY alte Hexen leben. Außerdem gibt es hier Spinnen, dunkle Trolle und angeblich sogar „lebendige“ Bäume. Doch wer die Himmelsspitze erreichen will, kommt nicht drumherum, Teile dieses ÜbgMYb K UXYgr i Xi fWei YfYb"

Novaria - (ca. 480 Einwohner) Diese bezaubernde Elfensiedlung im Immerwinkel verfügt über einen wunderschönen Seehafen in dem kleine Elfenboote mit weißen Segeln vor Anker liegen. Die ansässigen Elfen leben in bescheidenen weißen Häusern oder hohen Türmen aus denen sie die Küste überwachen. Es gibt einige Händler, aber kein Gasthaus. Der Ort verfügt außerdem über einen Schrein der Elfengötter und eine kleine Kaserne Elfenbogenschützen. Im Kriegsfall kann fast der ganze Ort als fähige Miliz (Bogenschützen) eingesetzt werden.

Palast der Eishexe - Dieser schreckliche und ganz aus Eis bestehende Palast ist das Heim der furchtbaren und zugleich wunderschönen Eishexe des BcfXYbg"-b XYa k Y]h)i Ü] Yb: fcghUVnf]bh welches den Palast umgibt, stehen zu Eis erstarrte Abenteuerer, wie Statuen in einem schrecklichen Garten. Man munkelt, dass es tief unter dem Eispalast ein altes Höhlensystem geben soll.

Riesenheim - In diesen Bergen leben Riesen und andere Kreaturen des hohen Nordens. Auch sollen hier sogar ein paar Drachen leben. Die Zwerge haben einige Expeditionen in dieses Gebiet gestartet, doch die Riesen mögen keinen Besuch und führen lieber ein abgeschiedenes Leben in ihren Bergschlössern.

Ruine von Hohfuhren - (0 Einwohner) Der kleine Ort Hohfuhren wurde vor langer Zeit von einer Seuche heimgesucht. Jetzt gehen hier nur noch Untote

und Dämonen umher. Von den wenigen Bewohnern die einst entkommen konnten, ist niemand mehr zurückgekehrt. Man sagt, das über dem Ort ein grauenvoller Fluch des Verdorrrens liegt. Es gibt immer wieder Abenteuerer, die in den Ruinen noch verborgene Schätze in dem ein oder anderen Hauskeller vermuten. Doch nur die wenigsten sind mit magerer Beute zurückgekehrt.

Ruine von Vizegrad - (ehemals ca. 6000 bis 7000 Einwohner, jetzt 500 bis 600) Die Stadt wurde vor über hundert Jahren von der Eishexe zerstört und im Anschluss von wilden Trollen, Orks und Goblins geplündert. Seitdem wird die Ruine von allerlei Gesindel, Monstern und bösen Zauberern bevölkert. Es gibt hier noch viele Keller und geheime Verstecke, die noch unentdeckt sind, und nicht alle Häuser oder Läden wurden restlos geplündert. : ~ f 5Vbhl fYf]ghY]b 5i gÜ []b XY Ruinen fast immer lohnend, wenn auch gefährlich.

Scharlenmatt - (ca. 290 Einwohner) Seit dem großen Feuer vor 50 Jahren ist der kleine Ort Scharlenmatt im Niedergang begriffen. Ein harter Winter und Überfälle von Wölfen und anderen Kreaturen aus dem Immerwald sorgten für das Übrige. Viele Einwohner haben den Ort verlassen und das strahlende und schöne Neumatt gegründet. Mittlerweile stehen in Scharlenmatt viele Häuser leer und sind verfallen. Viele Äcker und Felder sind unfruchtbar oder unbestellt. Die wenigen die in ihrer alten Heimat geblieben sind, führen ein verbittertes und ärmliches Leben. Man blickt mit Neid auf die „Verräter aus Neumatt“ und trinkt das eigene schales Bier. Der Ort hatte einst drei Gasthäuser. Mittlerweile gibt es nur noch ein einziges, vor gar schlechter Qualität. Es gibt einen einzigen Krämerladen und einmal die Woche sogar eine Art Markt. Der kleine Hafen von Scharlenmatt war einst eine wichtige Anlegestelle, wird heute aber nur noch von wenigen Schiffen und Fischerbooten angefahren.

Scharlensee - Der Scharlensee ist ein großes Gewässer mit teils grünlichem, teil grauem Wasser. An einigen Stellen riecht das Wasser recht streng. Trotzdem gibt es hier reichlich Fisch und der See als auch seine Nebenarme und Flüsse sind stark befahren. Im Scharlensee selbst und an einigen g]bYf` N ! i bX 5VÜ ggY []Mi Y]b]]Y [YZ \f]WY i bX tükische Untiefen. Auf einigen schlammigen Inseln halten sich Flusstrolche und -kobelde auf.

Sturmensieg - Eine uralte und verlassene Steinfestung, die Tief in den Berg gegraben wurde. Die Erbauer sind unbekannt. Sie wird abwechselnd von Menschen aus Nordin oder Riesen aus Riesenheim bewohnt. Die stets wechselnden Bewohner haben dafür gesorgt, dass die zahlreichen Räume und Kammern von seinen verschiedenen Besitzern ausgestattet wurden. Plünderer und Abenteuerer aus der ganzen Welt reisen oft nach Nordin, in der Hoffnung die ein oder andere wertvolle Kammer dieser Festung zu Gesicht bekommen zu können.

Teruanna - (ca. 500 Einwohner) Teruanna ist nicht nur die größte Elfensiedlung in Städtebund, sondern auch Wohnsitz des letzten Elfenfürsten in der Region. Die kleine Ortschaft mit Seehafen ist recht weltoffen und ein überaus beliebter Umschlagsplatz für Waren aller Art. Viele Reisende nutzen Teruanna als letzten sicheren Hafen vor der Überfahrt nach Namurcum oder Barrum oder

dem weiteren Seeweg entlang der Küste. Der Ort verfügt über eine kleine Elfenkaserne. Hinzu können fast alle Einwohner als Miliz (Bogenschützen) ausgehoben werden. Es gibt zwei Gasthäuser und mehrere Händler, Handwerker und Kunsthandwerker, XYUgWYK UYb UbV]Hb"

Tiefenend - (ca. 160 Einwohner) Die kleine Ortschaft am äußeren Oberlauf des nordöstlichen Seitenarms des Tiefensees ist ein eher unauffälliges Dorf. Die Menschen die hier leben sind recht abergläubisch, fürchten sich vor Hexen und anderen Feld-, Wald- und Wiesengeistern. In dem [UbYb CfhÜbXyb fY] Ya } E][UMF[}i V]gWY: YghZF]hb und Feiern statt. Man will damit Werwölfe, Vampire und andere Geister von den Häusern fernhalten. Das einzige Gasthaus in Tiefenend ist meist nur schlecht besucht. Der kleine Ort liegt einfach ein wenig zu sehr im Hinterland, in einem eher entlegenen Winkel der Region, und bietet damit nur wenig Anlass für Reisen oder gar Umwege.

Tiefengrund - Der Tiefengrund ist ein großer See mit dunkelblauem, stellenweise fast schwarzem Wasser. Das Wasser des Sees und seiner Seitenarme ist eigentlich das ganze Jahr über recht kalt.

Ähnlich wie der Scharlensee ist das Gewässer einer der wichtigsten Verbindungszweige in Städtebund. Er ist vielbefahren (sowohl von Fischern, Handelsschiffen als auch Piraten) und mündet ähnlich wie der Scharlensee in das Mordenmeer.

Tiefenstadt - (ca. 8000 Einwohner) Tiefenstadt verfügt über den größten Flusshafen in ganz Städtebund und ist neben Volketswyl eine der ersten und ältesten Städte in der Region. Der Stadtstaat besitzt eine eigene kleine Armee und sogar eine _Y]bY? f]Y] gÜcHYÜ g: `i gggW]Zb gegen die ständige Bedrohung durch Piraten. Es gibt einen großen Markt, zahlreiche Tavernen und Gasthäuser, Händler, Handwerker und Dienstleistungen. Die „Tiefenstädter“ sind echte „Städter“ mit einer langen Tradition. Sind sind kein „bunter Haufen“ wie in Hubersstadt und auch kein „überfülltes Drecksloch“ wie in Volketswyl. Die Einwohner halten etwas auf sich. Und nur Reisende mit einer ordentlichen Geldbörse werden hier einen langen Aufenthalt genießen können.

Tiefenwald - Der Tiefenwald ist nicht nur ein großer Jagdforst, sondern wird auch von Holzfällern und Sägewerken in Beschlag genommen, die ihr Holz den ganzen Tiefensee hinab führen. Der Wald ist reich an Wild und reisenden drohen dort nur wenige Gefahren.

Trollhügel - Wie der Name schon sagt, leben in diesem hügeligen Gebiet sehr viele Trolle. Die Zwerge aus Zwergenheym haben vor über dreihundert Jahren versucht sich in dem Gebiet niederzulassen. Doch die „Trollplage“ war mit der Zeit einfach zu viel und in vielen großen und kleinen Schlachten sind zahlreiche Zwergenfürsten und Krieger gefallen. Daher gibt es hier noch sehr viele Hügelgräber der Zwerge. Man erzählt sich, dass in ihnen Zwergengeister spuken und ihre alten Schätze bewachen.

Volketswyl - (ca. 10.000 Einwohner) Die größte Stadt in Städtebund war einst die erste große Siedlung in der Region, als die Stämme aus dem Westen vor einigen hundert Jahren einwanderten.

Volketswyl ist ein überfüllter und überaus schmutziger GÜMÜW]`b`Y]bY`Xi fW`i bXXi fW`[f` bYb Region. Die Stadt platzt förmlich aus allen Nähten, ist

dreckig und stinkt. Zahlreiche baufällige Stadthäuser drücken sich in engen Gassen dicht an dicht beieinander. Die Stadtwache ist teilweise korrupt und mit ihren Aufgaben hoffnungslos überfordert. Es gibt zahlreiche Bettler, Diebe und Tagelöhner auf den Straßen. Volketswyl ist kein Bild eines glorieichen Stadtstaates, sondern das Sinnbild einer Stadt, die viel zu schnell gewachsen ist und damit ihre eigene Blüte im Keim erstickt hat. Volketswyl bietet von allem etwas. Glücksritter, Adlige, Strauchdiebe und Bauern – sie alle versuchen ihr Glück in den überfüllten Straßen dieser stinkenden Stadt. Vielen von ihnen kehren nach einiger Zeit, ihrem Hab und Gut beraubt, in ihre die Heimat aufs Land zurück. Solche Menschen kehren zumeist nie wieder in eine größere Stadt zurück. Denn es gibt zu viele dunkle Straßenecken und Gassen oder schummrige Tavernen, in denen man sein Geld auf höchst unsanfte Weise verlieren kann.

Walacra - (ca. 330 Einwohner) Der kleine Küstenort braut eines der besten Biere in ganz Städtebund. Die Menschen in diesem Ort sind von einem rauen, bärtigen und leicht aufbrausendem Menschenschlag. Sie geben gute Seefahrer ab. Viele Frauen erledigen hier problemlos Männerarbeit. Es gibt ein rauhes aber auch fröhliches Gasthaus direkt an der Küste. Gästen serviert man gerne Aal oder Hering mit Ei und dazu eines der legendären Starkbiere. Ein altes Sprichwort besagt: „Wer in Walacra mit den Einheimischen trinkt, bleibt zumeist einen Tag länger im Ort.“

Wolfenwald - Der Wald trägt seinen Namen vor allem wegen der vielen Wölfe, die im Winter aus ihren Verstecken kommen und sogar die Dörfer angreifen. Außerdem wimmelt der Wald von Räubern und wilden Keilern und sogar Bären. Es gibt einige Ruinen aus alter Zeit, die von Räubern \}i Ü] UgI bhfgWi dZcXf J YfgYWVbi hrhk YfXb"

Wolfgruben - (ca. 130 Einwohner) Diese kleine Ortschaft am Wolfenwald ist oft Anlaufpunkt für Reisen durch die Zentralregion von Städtebund. Es gibt nur ein einziges Gasthaus („Zum dicken Eber“) und einen kleinen Laden für den Reisebedarf. Der Ort ist bekannt für seine zahlreichen kleineren und größeren Probleme und ist damit ein idealer 5i ÜÜ Zli b_hZ f`Z]gW] YUWYbY Abenteurer. Sei es eine Rattenplage im Keller oder eine Räuberbande im Wald. Die Bewohner von Wolfgruben sind eigentlich immer ganz froh, wenn es ein paar Abenteurer gibt, die sich um all diese Unliebsamkeiten des Alltags kümmern.

Zwergenheym - (ca. 500 Einwohner) Die Heimat der meisten Zwerge in Städtebund ist ein gemütlicher kleiner Ort, dessen Häuser tief in die Hügel des Umlandes gegraben wurden. Die Nk Yf[YX]Y`]Yf`YVbZUFVY]hb UgÜY]E][Y< UbXk Yf` YfZ Büchsenmacher, Spielzeugmacher, Schmiede oder Holzfäller. Die Zwerge sind ein tapferes kleines Völkchen, dass oft gegen die Trolle aus den Trollhügel kämpfen muss. Der Ort bietet zwei hervorragende Gasthäuser, einen Waffen- und Rüstungsladen und einige weitere Gemischwarenhändler. Fast ganz Zwergenheym kann im Notfall unter Waffen gestellt werden (Axträger).

Gefahren

Auch wenn Städtebund auf den ersten Blick relativ

friedlich und „arm an Gefahren“ erscheint, bietet die Region doch so einige Möglichkeiten für frischgebackene Abenteurer:

Orks und Goblins im Grünling - Orks und Goblins waren schon immer in dieser Region

beheimatet. Sie rotten sich zumeist in großen und kleineren Banden oder ganzen Kriegstrupps zusammen. Rund um den Grünling leiden die einzelnen Dörfer zunehmend unter ihren Überfällen, so das schwache Miliztruppen gerne mit reisenden Abenteurern und Söldnern ergänzt werden. Und auch wenn es in einem Orklager oder Goblinversteck meist nicht viel zu holen gibt, lohnt sich zumindest das Kopfgeld (Durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad Stufe 1 - 8).

Wölfe und Räuber im Wolfenwald - Vor allem im Winter (die in Städtebund sogar recht mild ausfallen) ist die Bedrohung durch Wolfe allgegenwärtig, während Räuberbanden eigentlich das

[UbnY >Uf' ~Vf' ri' ÜbXyb' gIbX" 5i g Ygrc fYbY cXf' Unholde die mit dem Leben in den Dörfern und

Städten nicht zurechtkommen, bleibt oft nichts anderes übrig, als sich in Banden aus Räubern und Wegelagerern zusammenschließen. Räuber verstecke lassen sich oft in alten Ruinen oder

j YVcf[YbYb' < " \ Yb' ÜbXyb" CZiYf_i bXyb XjYgYF}i Vf' ihre eigenen Verstecke nicht zu genüge, so

XUgYg^]Yf^}i Ü[bcW[UbnÜbXfYy VffUgWi b[Yb []Mf' Oft werden auf Räuberbanden oder deren

Hauptleute reichhaltige Kopfgelder ausgesetzt (Durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad Stufe 1 – 5).

Trolle, Hügelgräber und Zwergengeister in den Trollhügel - Die menschenfressenden Trolle in

den Trollhügel stellen eine große Gefahr für Reisende oder Grabräuber dar, welche die umliegenden alten Hügelgräber der Zwerge plündern wollen. Doch

k YXyb XjYgY< ~ [Y]f] Vf^}i Ü[j cb Zwergengeister oder anderen Wächtern bewacht

(Durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad Stufe 6 - 12).

Die Eishexe - Die schreckliche Eishexe mit ihrem Gefolge ist eine der größten Gefahren des

Nordens. In ihr Reich sollten sich nur die erfahrensten Abenteurer wagen (Durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad Stufe 12 – 18).

Die Nornen - Wer weiss schon, was diese drei Hexen wirklich im Schilde führen

(Durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad Stufe 5 – 12).

Schwarzmagier - Es gibt viele dunkle Zauberer in der Region, die auf der Suche nach neuem

dunklen Wissen und noch mehr Macht vor fast keiner Schandtät zurückschrecken

(Durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad Stufe 6 - 16).

Untote, Geister und Dämonen - Egal ob Mordengard, der Mordenschlund oder verschiedene

Gräber und Ruinen. Untote, Geister und sogar Dämonen UggYb gW~ VfU' ÜbXyb

(Durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad Stufe 1 – 20, Mordengard und Mordenschlund 15 - 20).

Gefahren im Immerwald - Egal ob die Ruinen der „wilden“ Elfen, Waldgeister, Waldtrolle oder

andere Gefahren. Der Immerwald ist eine riesige Region, in der sich allerlei bekannte und

unbekannte Gefahren tummeln (Durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad Stufe 1 – 5 am Rand, 6 – 12

bekannte Gebiete, 12+ unerforschte Gebiete).

Ruinen der „wilden“ Elfen - Im Herzen des Immerwald gibt es noch immer zahlreiche versteckte

und geheime Ruinen aus alter Zeit. Einige davon, sind

nicht einmal mehr den Elfen bekannt (Durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad Stufe 5 – 8, unerforschte Ruinen 12+).

Der Rattenkult - Als vor über einhundert Jahren in einigen

Teilen des Landes die Pest ausbrach, bildete sich der Rattenkult. Und auch wenn der Kult

mittlerweile fast zerschlagen ist, gibt es trotzdem noch überall geheime Verstecke und Tempel

dieser uralten Religion (Durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad Stufe 1 - 15).

Flusspiraten - Egal ob auf dem Scharlensee und seinen Nebenarmen oder dem Tiefengrund.

Flusspiraten sind eine ständige Bedrohung. Neben dem Kopfgeld winkt reiche Beute durch die

verschiedenen Piratenverstecke und Unterschlupfe ((Durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad Stufe 1

10).

Städtebund ist eine „gemütliche“ typische Fantasywelt von nebenan. Die Region ist relativ kompakt

und dünn besiedelt. Selbst mit den Städten Namurcum und Barrum, kommt man in dem ganzen

Gebiet auf höchstens 60.000 bis 65.000 Einwohner. Somit kommt auf eine Fläche von ca. 14 km²

ein einzelner Einwohner. Zieht man davon noch ein wenig die Gewässer (hauptsächlich die zwei

Seen und das Mordenmeer) ab, relativiert sich das ganze wieder ein wenig. Trotzdem ist Städtebund

eine weitgehend „verwilderte“ Region, die nur spärlich in einigen Ballungsgebieten von Menschen

besiedelt ist. Zwerge und Elfen sind recht selten. Ihr Prozentsatz an der Gesamtbevölkerung beträgt

noch unter 10%.

Bei der Erschaffung des Settings hatte ich demnach zwei Dinge zur Hand: Eine alte mittelalterliche

Karte der Zentralschwarz (Namen!) und den Editor von „Age of Wonders“ bzw. „Heroes of Might

an Magic III“. Ich glaube, in genau diese Richtung lässt sich das Setting „Städtebund“ ganz gut

einordnen. Fühlt euch demnach frei, mit ihr zu machen was ihr wollt.

